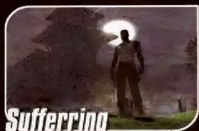


bonus

BeSOFT

naš jedini časopis o igrama za konzole



Suffering
Pačenje u zatvoru



X-Files
Zavera se nastavlja



Kya Dark Lineage
Zelda za PS2



IGRA MESECA

VELIKA NAGRADNA IGRA **PS2** **za 600 dinara!**
TREĆI KUPON UNUTRA

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

**IGRALI SMO
I OPISALI**



Novo
Igre za mobilne telefone, od ovog broja



broj 40 - godina III
cena: 200 dinara
GB: 2,5 € - RH: 7 km - MK: 100 den

ISSN 1450-6400



9 771450 640003

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe General



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Broj 40 - Godina III

bo'nus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafčki atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poljanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
redakcija@bonus.co.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretpisati:
za detaljnije uslove pretpisat
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
01. Jun 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Narodna biblioteka Srbije,
Beograd
73
BONUS : mesečni časopis
o igrama za konzole - God. I,
br. 1 (2000) - Beograd : P.A.Z.I.
Press.
2000. (Beograd : Kolorton) - 29
str.
Mesečno
ISSN 1450-8400 = Bonus
(Beograd)
ЦДБНСС-CP.ИД. 71118082

REČ UREDNIKA

40 brojeva! Ko bi rekao da je toliko prošlo već? OK, mi smo se u priču uključili tek pre 5. brojeva, ali se sećamo kao da je juče bilo kada je prvi broj Bonusa izašao 2000. godine. Sačuvaćemo ipak priču o Bonus prošlosti za prvi 'okrugli' jubilej... recimo 50 brojeva.

U ovom broju, donosimo vam sve ono na šta ste navikli + par novih stvari. U najavama smo prvi put dotakli Resident Evil 4, a sigurni smo da ćemo o njemu pisati još par puta dok se ne pojavi napokon. Možda ćemo zbog takvih igara uskoro uvesti i neku posebnu rubriku za kratke najave, ali sve u svoje vreme. Rubrika "Stripovi po igrama" vam se svidela, pa smo je nastavili i u ovom broju. Tema je ovog puta Resident Evil i ako još jednom budem spomenuo ovu igru sada, optužićete nas da forsiramo samo par ultra-popularnih serijala. Just bringing you the best :)

Kolega forsaken demon se prvi upisao u novu editorial rubriku koju za sada zovemo "ja, pravi igrač" u kojoj ćemo pretresati i prelamati (preko kolena) neka igračka pitanja, teme i problematiku. U ovom broju pričamo o tome šta znači biti hardcore igrač.

Ono na šta bih posebno skrenuo pažnju je promocija API akcije koju ćemo pažljivo pratiti iz broja u broj. Šta je API? Objašnjeno rečima organizatora, "Asocijacija Profesionalnih Igrača je organizacija koja je spojila dugogodišnje želje igrača i interese velikog broja igraonica sa ciljem popularisanja igranja na konzolama i organizovanja zabave i kod nas na način koji u svetu već dugo postoji." Šta više reći osim da ćemo prenositi sve vezano za API u posebnoj rubrici od ovog broja, pa na dalje.

Prvi put u istoriji Bonusa, jedna XBOX igra je igra meseca. Znamo koliko je XBOX slabo zastupljen kod nas, ali da nismo ubacili Ninja Gaiden za igru meseca, stvarno ne bismo mogli da se smatramo za ozbiljan časopis posvećen igrama na svim konzolama, jer je igra zaista klasu iznad svega što se pojavilo u poslednje vreme. Još jedan mega-hit je napokon izašao i dobio naš opis - Final Fantasy: Crystal Chronicles za GameCube. Tako da u ovom broju XBOX i Cube ne zaostaju za PS2 po pitanju kvalitetnih naslova. Za PS2 igrali smo i opisali par solidnih i traženih naslova, kao što su Suffering, X-Files, Kya: Dark Lineage i Forbidden Siren... za koji ste se pitali zašto je ignorisan do sada.

Vlasnici GBA će biti više nego zadovoljni količinom opisa igara za ovaj sistem u ovom broju, kao i specijalnim tekstom o starijim SNES hitovima, koji život danas nastavljaju na ekranima GBA, koji je pisao niko drugi do CityDoctor Ivan Ljiljak-Vukajlović. Carmex će vas ponovo fascinirati opisima PS One hitova i svojim beskrajnim anime znanjem u Ghost In The Shell gigantskom opisu.

Za kraj, ostaje mi da spomenem i novu rubriku o igrama za mobilne telefone. Napredovali su prilično i igrice su skoro na nivou GameBoy Colora, pa je bilo krajnje vreme da uvedemo i rubriku za njih u naš i vaš omiljeni igrački časopis.

Pišite nam i dalje, šaljte kritike, pohvale, kupone za nagradnu igru i vidimo se sledećeg meseca - do tada uživajte u Bonusu #40.

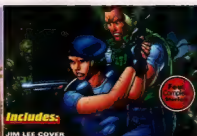
Vaš urednik, Nikola "Nick4life" Jovanović





RED DEAD REVOLVER

12



RESIDENT EVIL

20



NINJA GAIDEN

30



THE SUFFERING

44



FINAL FANTASY CC

56



SPLINTER CELL 2

60



GHOST IN THE SHELL

70



BUG!

84

MAILBOX

6

NEWS

8

PREVIEW

12

SPECIAL

20

MAJSTOR ZMAJ

24

REVIEW

30

PS ONE RE-PLAY

70

RETRO

84

RESENJE IGRE: TOMB RAIDER

88

TRIKOVI

98

FILM

104

TOP LISTA

106

PLAYSTATION 2

NINJA GAIDEN	30
FORBIDE SIREN	34
X FILES RESIST OR SERVE	36
GLASS ROSE	40
KYA DARK LINEAGE	42
THE SUFFERING	44
LUPIN THE 3RD	48
MTX MOTOTRAX	52
7 SAMURAI 20XX	54

GAME CUBE

FINAL FANTASY CC	56
------------------	----

GAME BOY ADVANCE

SPLINTER CELL 2	60
GOLDEN SUN 2	62
DISNEYS ALADIN	64
DUBLE DRAGON ADVANCED	68
ROCK & ROLL RACING	69

PLAYSTATION ONE

GHOST IN THE SHELL	70
XENOGears	76
CRASH BANDICOOT	80

RETRO

BUG!	84
DONKEY KONG COUNTRY	82



RESENJE IGRE:
TOMB RIDER AOD
II DEO

STRANA
88

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY
ADVANCE

GB
color



Donkey Kong
Digimon



Splinter Cell



Army man



Desert Strike



Driver



Batman



Pokemon gold



Pokemon Saphire



Tekken advance

Peter pan

Crash banicoot

Rainbow 6

Spider man the movie

Lucky Luke

Power rangers

Lego island

GT Advance

Spiderman

James Bond 007

Mario cart

Super Mario Advance III

Britney's Dance

Wario Land 4

Advance Wars II

Rocky

Castelvania aria

International Super Soccer

David Beckham Soccer

ESPN Final Round Golf 2002

ESPN X Game Skateboarding

Frogger Adventure II

Metroit Fusion

Jurassic park

Konami Krazy Racers

GT Advance Championship Rac. 2

Jurassic park 3 Dino Attack

Woody Woodpecker

Street Fighter

Tomb Raider

Pokemon Saphire

Star Wars Jedi power

Maniac Racers

Pro tenis WTA

Zone of Enders

Crazy Taxi

Micromachines

V Rally 3

GTA 2

Driver

Simpsons

Winnie the poor

Tony Hawk 3

Spiderman 3

007 world is not enough

Metal Gear Solid

Tarzan

Wario Land 3

Zelda Oracle Of Age

Toy story

Dragon Ball

Tomb Raider course of the sword

Harry Potter 2

Donkey Kong Country

Pokemon Crystal, Diamond, Jade

Super Mario Bros DX (GBC)

Wendy Every W.

Robocop

Pokemon Gold

David Beckham soccer

Zelda Oracle Of Age

Zelda Oracle of Season



I JOŠ
MNOGO TOGA

BeSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917

Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

KONSTRUKTIVNI PREDLOZI

Watts up BONUS

Da vam sad pricam kako ste fantastični i genijalni necu jer vi to vec znate, pa zato da predem na stvar.

1. Totalno nepotrebno ste izdali dva postera Final Fantasy (zahtevam poster MGS 3 u broju 39.)

2. Mogli bi dati šansu fanovima da isprobaju svoje umeće u opisivanju igara koje je Bonus propustio (stare ili nove)

3. Citaoci bi trebali da odaberu poster, autora meseca-godine, bonus godine.

4. Osim liste u Japanu i Evropu potrebna je top lista redakcije.

5. Sav text stranice pomerite za barem 5mm od strane koja se spaja (lepi) za ostale.

(nevolim da ih savijam)

6. Kod igromera nam preporučite igru sličnu opisanoj koju možemo da probamo.

7. Šta možete da mi kažete o umreženju PS2. (Imam drugove sa kojima želim da povežem PS2 pa me zanima kako mogu ova da ostvarim)

P.S: Peace out!!!

-ZERO-

BONUS

Pozdrav Zero,

1. Nepotrebno? FFXII je bio exclusiva a FFX-2 se sviđa uredniku :) Zato smo morali u broju 39. da ispunimo jedno daleko starije obećanje čitaocima - Dragon Ball Z. MGS3 postera će biti kada igra bude izašla ili kad se bar približimo datumu njenog pojavljivanja.

2. Trudimo se da sami opisujemo 'preskočene' igre. Dadećemo i čitaocima šansu da se opробaju u pisanju opisa... imamo neke ideje vezane za to (posebna rubrika, konkursi za saradnike) ali ništa konkretno za sada.

3. Nije loša ideja... autora meseca vidimo koliko toliko preko anketa koje objavljujemo. Možda ubacimo i pitanje 'Koji poster želite?', not a bad idea at all.

4. Planiramo da proširimo tu rubriku. Sve u svoje vreme.

5. Imamo loša iskustva sa marginama... tako da će za sada ostati ovako.

6. Još jedna dobra ideja o kojoj razmišljamo već neko vreme. Pri sledećoj promeni izgleda časopisa ubacićemo i 'probajte i...' box uz igromer.

7. Sve što imamo da kažemo je da vam je daleko lakše da nabavite multi-tap za više igrača :)

DREAMCAST LIVES!!!

Puno pozdrava redakciji našeg jedinog časopisa o igrama za konzole. Imam nekoliko zamerki, ali se na njih ovoga puta necu osvrnuti, vec cu odmah precizirati neke od predložaka o ubacivanju novih rubrika. Pošto sam veliki obožavalac kompanije SEGA i njihovih proizvoda, a uzgred i posedujem Dreamcast koji je na moju (a i mnogih drugih) veliku žalost prerano preminuo, predlažem da u časopis ubacite dve nove rubrike, i to:

1) kao i za PS One da objavite po žanrovima (po 5 iz svakog žanra) najbolje igre svih vremena za Dreamcast

2) ubacite rubriku Dreamcast REPLAY, jer postoji puno sjajnih igara kao što su Soul Calibur, Sonic Adventure 2, NBA 2K, NFL 2K, NHL 2K, Powerstone 1 i 2, Air Force Delta, Aero Wings I i II, Sega GT, Sega Rally 2, Sega Smash Pack Volume 1 (vrlo dobra kompilacija), DOA 2, Seaman itd. koje nisu bile opisane u ranijim brojevima.

Nadam se da ćete moje predloge uzeti u razmatranje, što se tiče redizajna časopisa nemam zamerki, posebno mi se sviđeo br.36 (cista desetka), a narocito opis za PGR i Capcom vs SNK ...

Ostanite najbolji i puno uspeha u daljem radu želi vam vaš verni čitalac Shadow (nije član redakcije)

BONUS

Pozdrav, i mi smo veliki SEGA obožavaoci, što si valjda i primetio u broju 38 (takozvani 'Sonic' broj). Dreamcast jeste nestao sa scene pre par godina ali je i dalje živ kao underground mašina, nešto slično NeoGeo-u. Jeste da i dalje u Japanu izade po neka igra za njega ali mislimo da bi jedan DC Re-Play stvarno dobro došao, za opise starih legendarnih DC naslova koji su preskočeni od strane stare redakcije. Nažalost zbog slabe popularnosti sistema kod nas sumnjamo da ćemo moći da imamo više od jednog opisa po broju - ali sekcija se svakako uvodi, od broja 41.

XBOX4life

Zdravo NEW BONUS! Pozdrav za celu novu redakciju!

I ja podržavam promene na bolje i zato mogu reci da je upravo ovakav Bonus bio želja mnogih čitalaca. Za vas

imam samo pohvale, a ne kritike, a zato prelazim na pitanja:

1. Možete li reci nešto konkretno o Shenmue 3, tj. da li će igra uopšte izaći, i ako izađe da li će biti na Xboxu?

2. Pre malo više brojeva Bonusa, stara redakcija je objavila vest o kreiranju Xbox Linux Project-a, da se uz njegovu pomoc na Boxu mogu pokrenuti silni programi (za obradu teksta npr.), e pa šta se sa tim dešava?

3. Kako napreduje razvoj Fable (ranijeg Project Ego-a) za Xbox?

Iz ovih pitanja ste verovatno zaključili da posedujem X-kutiju.

pa molim vas da mi odgovorite u interesu opšteg konzolarnog informisanja što pre... (posebno zbog ostalih vlasnika Boxeva, istina je da u Srbiji PS2 vlada, ali ni nas nije malo).

U nadi da vas nisam previše opteretio, još jednom sve pohvale i nastavite da dižete rejting kvaliteta našeg jedinog časopisa o konzolarnim igrama.

My faithful anonymous reader

P.S. Bonus 38 was the best of all, keep getting better!

BONUS

Pozdrav anonimnom XBOX fanatiku,

1. Voleli bi da imamo šta da ti kažemo jer je i nama Shenmue jedna od omiljenih igara. Ništa zvanično nije poznato, samo tračevi da je igra u razvoju već duže vreme. Po svemu sudeći ako se ikada pojavi, pojavice se za XBOX. Preporučujemo ti da posetiš sledeći sajt

www.planetxbox.com/shenmue dođo za sve informacije o Shenmue 3.

2. Linux za XBOX postoji već odavno, mada nije ti potreban da bi pustao razne programe na svojoj konzoli. Možda će Majstor Zmaj pisati malo o tome kad završi sa ovim software-om za PS2.

3. Fable je i dalje živ projekat. Videćemo nešto više o njemu na E3-u za mesec dana a igra bi inače trebala da izađe do kraja godine.

Hvala još jednom, iako ima malo XBOX vlasnika kod nas trudimo se da povećamo sadržaje vezane za ovaj sistem takođe.

P.S. Bonus #38 je i uredniku jedan od omiljenih brojeva (mora da je zbog Sonic-a :))

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd ili nam pošaljite na adresu redakcija@bonus.co.yu. Možete nam poslati SMS poruku na 063/72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO). Sve ove podatke možete naći i na sajtu www.bonus.co.yu

FAN ART



SMS MESECA

Gde mogu da nađem emulatora za PC sa PS2 i XBOX i njihove romove BESPLATNO? Pirat

BONUS

Dragi Pirate, ništa na ovom svetu nije besplatno, a ako dobiješ nešto za džabe onda sigurno kršiš neki zakon.

Poštovana redakcijo,

Pišem Vam sa nadom da mi možete pomoći oko jednog problema. Ja sam dugogodišnji Final Fantasy fanatik (I to baš fanatik). "Deset-dvojku" sam već odavno prešao (glavnu priču i većinu sporednih misija), ali ne mogu da istražujem Via Infinito u Bevelle-u (navodno najveći izazov u igri)-zbog piratske kopije igra mi se tu stalno "zamrzava".

Znam da Vi ne želite da reklamirate pirateriju, ali bi mi učinili veliku uslugu kad bi objavili pismo kako bi mogli da mi se jave čitaoci koji nemaju problema sa svojom "backup kopijom" igre (valjda shvatate da će piraterija još neko vreme biti naša gorka stvarnost?). Zanima me isključivo američka verzija igre, a telefon je [REDACTED]. Kao "protivuslugu" Vam šaljem ove zanimljive informacije sa Neta:

1. Microsoft je objavio da će na premijeri Xboxa na Marsu (zakazana za 1. april '04) prikazati novi model Xboxa, koji će imati rupe za kontrolere sa sve 4 bočne strane (znači, ukupno 16 kontrolera). Istovremeno će na Netu objaviti uputstvo kako da se stanji modeli modifikuju- bušilicom....

2. Producenti iz Konamija su objavili da bi voleli da glavnu ulogu u filmu Silent Hill: The Movie zaigra "Nick4life" Jovanović. Smatraju da bi to bio dobar marketiški potez- tako bi SH-TM postao prvi horor film u istoriji gde bi glavni junak svojom pojavom i izgledom više plašio publiku od svih monstuma u filmu (just a joke...no offence, eh?).

3. Camex je odlučio da povuče tužbu protiv mesnog giganta iz Vrbasa (zbog navodne krađe imena) nakon što su čelnici kompanije zapretili da će objaviti fotke Camexa kako "prži" DVD-ove, i to na vreloj masti, uz slanu i luk....

Iskreno Vaš,
Milan Vujanović

Zelim da vam kazem da ste se previse orijentisali na tuce (zanr) i bilo bi bolje da kazete za koje je sisteme izasla igrice, opremu koja se moze sluziti u (...)

BONUS

Šta fali tučama? Ranije ih nije bilo uopšte, pa pokušavamo da popularišemo žanr na sasvim drugačiji način.

Problem klasifikacije multiplatform igrice čemo rešiti uskoro, a ukoliko neka igra zahteva opremu koja odudara od uobičajene, to čemo uvek naglasiti.

Da li ima sanse da se sledeći RESIDENT EVIL pojavi na jos nekoj konzoli (osim na "kocki")?

BONUS

Osim PS2 naslova Resident Evil: Dead Aim i Resident Evil: Outbreak (igra meseca u proslom broju, a u ovom imas najavu za expansion u vestima) tesko da će bilo šta drugo što spada u Resident Evil serijal izaci za neki sistem koji nije GameCube.

Dali će biti nesto o filmu Tekken? stara redakcija u 32.broju ju je obećala za ovu godinu. Imate li neke vesti o filmu ako imate molim vas objavite. Hwoarang

BONUS

Od filma očigledno nema ništa. Zadovolji se Tekken anime-om ako ga nisi gledao do sada.

Da li postoje ili će napraviti i koje su igre za Playstation 2 gde bi igrac(i) bio u ulozi ANDJELA?POZDRAV BONUSUINEFALIM (1/2 COVEK + 1/2 ANDJEO) SRBOZIV

Da li će za Playstation 2, PC ili neku drugu konzolu izaci igre inspirisane Srpskim mitovima, legendama i bajkama i koje to igre - ako su izasle? SVETOSRB

Da li je neko ili će neko izraditi neku hit igru inspirisanu najboljim PRAVOSLAVLJEM za PC ili konzole? Pozdrav smekerima i lavovima - redakciji BONUSAI VEROLIUB

Pozdrav najboljem BONUSUIDa li će se pojaviti neka super igra sa Vitezovima, Zmajevima i sl. za Playstation 2 a da je arkadna akciona avantura?SRBOLIUB HRABAR

... i slične poruke

BONUS

Bilo bi lepo zar ne? Još kad bi bio neki

SUPERSRPSKI PRAVOSLAVNI andjeo koji kosi Turke, Nemce ili šta već... Zao nam je, ali ništa se ne uklapa u taj opis :) Puno pozdrava.

Bonus je zakon. Grunt i Majstor Zmaj su najbolji. Kad će Onimusha 3 stići kod nas?

BONUS

Hvala, hvala... Onimusha 3 će stići par dana nakon što se pojavi u svetu, kao i uvek.

Pozdrav svima zelim da vas ishvalim i ako znate da ste najbolji na celoj planeti i imam par pitanja dali ima za ps1 heroes of might and magic, ima li sanse za poster mortal kombata igrice zaista to zasluzuje

BONUS

Nazalost Heroja nema na PS One-u, a MK Deception poster čemo objaviti u to budi siguran.

Smern se kladiti da ce na naslovnoj strani biti igrice GHOST RECON:JUNGLE STORM

BONUS

Wroooooong!!!

Na naslovnoj strani 100% DRIV3R

BONUS

Wroooooong again!!! Nešto su nam zakazali vidovnjaci ovog meseca.

Bonus je najbolji casopis (za pocetak). Imam dva pitanja:1-mogu li da narucim neke od starih brojeva ako zivim u Makedoniji? 2-dali izlaze igrice za SONY kec?

BONUS

Naravno da možeš. Imaš u svakom broju stranu na kojoj piše kako naručiti stare brojeve (pogledaj pred kraj). Za Sony kec izlaze igre i dalje ali to su uglavnom jako retki sporedni naslovi uglavnom za decu, konzola je osdvirala svoje.

YO,Bonusovci! Pokusavam da nadjem Rockia za PS2 i nema ga nigde zastoi? Da li moze jos jedan poster DBZ? GOKU

BONUS

Verovatno slučajnost, igra je stigla kao i sve ostale. DBZ stvari nikad dosta? Čim budemo opisivali neku sledeću DBZ igru

biće i postera, znamo koliko je stvar tražena ne brini :)

Objavite poster CLOUDA iz FF7 Advant Children (uvecajte onu sliku iz 37 broja)

BONUS

Slika je previše mala za poster. Kada se Square smiluje da izbacii FF7:AC slike u većoj rezoluciji biće i postera. Računaj negde u vreme izlaska filma u Japanu.

Kada će izaci sledeće igre: Oni-2, Tekken-5, Parasite Eve-3? Za koje platforme će biti? Pozdrav od brace iz Republike Srpske!!! VOJVODA

BONUS

Pozdrav Republici Srpskoj! Igrice za koje si pitao... krenimo redom, Oni 2 verovatno nikad, ali pogledaj Ghost In The Shell za PS2 iz specijalne najave u ovom broju i videćeš zašto nije ni potreban :) Tekken 5? Možda jednog dana... do tada čemo igrati 'Ninu' u igri Death by Degrees koja će biti za Tekken nešto kao što je Ninja Gaiden za Dead Or Alive. Parasite Eve 3? Nije najavljen, bilo bi lepo da se i taj serijal nastavi jednom.

Neka Bonus zruci i necim pozitivnim u opisima igara i u celini gledano! META-TRON ANDJEO NAJBLIZI BOZJEM PRESTOLU

Neka vas ne obeshrabre kritike! Svi mi zelimo da Bonus bude najbolji i sacuvamo ga od propasti!SANDALFON ANDJEO CUVAR

Omogućite nama citacima jos aktivnije ucesce u stvaranju BONUSa da bi jos vise zasijao i zablistao! ANDJEO PIRIEL "SVET-LOST RAJSKA"

Prica se da je BONUS svojim kvalitetom ugrozio i nadmasio strane casopise o igrima za konzole!Bravo redakciji BONUSAIANDJEO ZOFAEL "BOZJI SPI-JUN"

BONUS

Zašto misliš da smo negativni? Nemamo dovoljno ikona i krstova u časopisu? :) Kritike mogu samo da nas učine boljim, ako su realne kritike u pitanju, tako da ne moraš da se brineš. Popunjavajte ankete i šaljte pisma i SMS-ove sa predlozima. Mi smo otvoreni za sve kreativne ideje koje možemo da realizujemo. Stvarno nam je drago što imamo tako strastvene obožavaoce...

KOF: MAXIMUM IMPACT

Konačno, prva 3D verzija jedne od najpopularnijih borilačkih igara ikada nam stiže ove jeseni! Dok su ranije konzolne verzije igara KOF serije bile uglavnom portovi sa automata, ovo je prvi King of Fighters naslov koji je specijalno rađen za PlayStation2 sistem. Igru će činiti pet uzbudljivih modova među kojima su Story Mode, VS Battle, Survival, Practice and Training. Ukupno 24 SNK likova će biti na raspolaganju od kojih su 14 poznati iz prethodnih delova, 6 potpuno novi i četvero skrivenih, bonus likova. Kao i u svakom KOF naslovu i u ovom će igrači moći izvoditi mnogobrojne combo poteze jedinstvene za svakog borca. Iako je ovaj nastavak u potpunom 3D-u, SNK upozorava da to ne znači kraj dvodimenzijalnim "tabačicama". SNK poštuje različite ukuse i obećava da će u budućnosti i dalje razvijati klasične 2D KOF naslove (već je najavljen još jedan 2D 'nastavak' - KOF NeoWave). Datum lansiranja "King of Fighters: Maximum Impact"-a je zakazan za 14. septembar.



FINAL FANTASY I & II ZA GBA

Japanski časopis "Jump" je otkrio da će Square Enix portovati prva dva dela iz Final Fantasy serijala za Game Boy Advance i to spojeni u jednom ketridžu. "Final Fantasy I & II" će sadržati ova dva klasična dela koja su prvobitno bili izdati 1987 i 1988 na NES-u. Nova, GBA verzija igara će činiti ulepšana grafika i mogućnost sačuvanja pozicije u bilo kom trenutku igre. Među izmenama je i to da bacanje magije više nije ograničeno, već se troše neka vrsta magijskih poena. Final Fantasy I će imati i novu tamičnu koja će se zvati "Soul of



Chaos", u kojoj se mogu naći novi predmeti za inventar kao što je Ultima oružje. U toj tamičnici, junaci će se susretati sa različitim istorijskim boss-ovima poznatim iz Final Fantasy serijala, kao što je sablasni voz iz FFVI. Ovaj fantastični ketridž treba da se pojavi tokom jula u Japanu, a datum izlaska za Evropu je još nepoznat.

KILLER 7

Killer 7 je jedna vrlo bizarna priča, o osveti, koja prati život jednog vrlo čudnog čoveka - Harman-a Smith-a. Njegova uloga u igri je da zaustavi talas nasilja koji uzrokuje teroristička grupa predvođena Kun Lan-om. Harman Smith je atentator, ali i čovek sa 7 različitih ličnosti (čini mi se da neko ima krizu identiteta) i dok prisustvo višestrukih ličnosti je često zabrinjavajuća pojava, za Harmana je to isplao kao prednost. Menjujući se u jedno od tih sedam identiteta, Harman će upošljavati njihove atribute kako bi eliminisao neprijatelje. Njegov glavni motiv da dopre do Kun Lana je osveta njegove nedavno preminule žene, za čiju smrt je odgovorna Lanova organizacija. Capcom je poznat po svojoj reputaciji kao developer koji uspešno spaja stil sa zabavnim sadržajem.



Tako da, pored intrigantne priče, lepa grafika urađena u cell-shading tehnici čini ovu igru još primamljivijom i doprinosi film noir atmosferi. Igra se radi kao GameCube ekskluziva, ali postoje polemike da će igra biti portovana i za PS2. Ovu zaista interesantnu igru ćemo biti u mogućnosti da igramo krajem ove godine.

NFL FANS PREPARE YOUR JOCK-STRAPSI

ESPN Videogames je objavio da je njihova najnovija simulacija NFL-a u izradi. Kao i njene prethodnike, ESPN NFL 2005 će razviti Visual Concepts, Sega-in sportski studio. Okvirno vreme izlaska ove igre je na jesen ove godine, a nažalost nikakve slike nisu do sada objavljene. ESPN NFL 2005 će biti izdat samo u verzijama za Xbox i PlayStation 2. Sa druge strane, EA Sports nije dangubio i dosta je napredovao na svom NFL naslovu. Madden NFL 2005 treba da se pojavi sredinom avgusta ove godine i to za PlayStation 2, XBOX kao i GameCube.



PRVE SLIKE PSP IGRE

Na nedavnoj konferenciji posvećenoj igračkim developerima koja je održana u San Hoze-u, Kaliforniji, istupio je Andrew House, izvršni direktor Sony Computer Entertainment America-e, sa interesantnim informacijama. Pored prezentacija različitih poslovnih analiza i projekcija (među kojima jedna pokazuje da prodaja PS2 premašuje za 38% prodaju PS-a u istom periodu životnog ciklusa) prikazan je i prvi demo PSP naslova čiji je razvoj u toku. Reč je o igri "Death, Jr." i delo je Digital Eclipse-a. Prikaz demoa je trajao vrlo kratko i glavna namera je bila da se prezentiraju mogućnosti PSP-a, pre nego detalji o



igri. Iz slika možemo da vidimo da se radi o platformnoj avanturi koju krase veoma lepa grafika za igru koja je namenjena za prenosni uređaj. House je uveren da je sada idealan trenutak za lansiranje prenosne konzole, jer je tražnja za ovakvim medijumima veća nego ikad. Takođe je istakao bitnost u kreiranju online gaming kulture, smatrajući da je to budućnost industrije.

NEW CONFLICT: VIETNAM

Posle New Conflict: Desert Storm-a i njenog nastavka Desert Storm II, Gathering je odlučio da akciju ovaj put prenese na drugo mesto i u drugo vreme. New Conflict: Vietnam stavlja četiri vojnika u džungla jugoistočne Azije tokom krvave Tet ofanzive 1968. godine. Izvedba je i dalje u trećem licu i sadržaje istu dozu timske akcije videne u prethodnim delovima. New Conflict: Vietnam će infiltrirati prodavnice ove jeseni.



NOVI F-ZERO NASLOV POČETKOM JUNA

Nintendo nas obaveštava da svoj najnoviji F-Zero naslov bi trebao da se pojavi na policama početkom leta, tačnije, 4. juna. F-Zero: GP Legend se pravi

za Game Boy Advance i sadržaje različite trkačke modove, a možda najinteresantniji među njima je Story mode. U ovom modu igrači započinju igru sa jednim likom - Rick Wheeler-om, a dok budu napredovali kroz priču, igrači će otključati i preostalih osam ličnosti i priča kojih prate. Svaku priču karakterišu sinematički dijalози koji su jedinstveni za svakog lika. U Story mode-u će biti ukupno 40 misija za prelaženje. Igra sadrži i brojne druge zanimljive modove. U Grand Prix mode-u postoje tri različite težine i u svakoj ima po 3 kupa koje treba osvojiti, dok u The Zero Test



mode-u igrači trebaju da ovladaju različitim trkačkim tehnikama kako bi prošli kroz 48 izazova. Tu su i Time attack mode i Training mode u kojem se igrači trkaju protiv vremena i uvežbavaju svoje trkačke veštine. Multiplayer se podrazumeva, ako su maksimalno četiri igrača umreženi i koriste jedan ketrđ. Ukoliko svaki od igrača poseduje igru, onda će im veći broj staza i vozila biti na raspolaganju. Ostalo nam je samo da sačekamo još koji mesec...

HAPPY BIRTHDAY GAME BOY ADVANCE SP1

Oglašavajući se povodom prvog rođendana Game Boy Advance SP-a, Nintendo je iskoristio priliku da napravi osvrt na uspehe koje je postigao u proteklih godinu dana sa ovim sistemom. Više od 15 miliona GBA SP-a je isporučeno širom sveta, od toga 4 miliona konzola samo u Evropi, čineći konačnu cifru isporučenih sistema iz Game Boy porodice 160 miliona! Uspeh će biti dalje utemeljen sa dodatnih 100 igara planiranih za sledeću godinu, među kojima će se naći "Metroid Zero Mission" i

"Donkey Kong Country 2" od Nintendo-a, "Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow" od Ubisoft-a, "Sonic Advance 3" od Sega-e i najnoviji Harry Potter naslov od EA-a. Nintendo se posebno ponosi što je Game Boy Advance SP omiljen u krugovima poz-

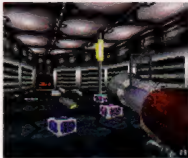


natih ličnosti kao što su Kejt Mos, Klaudija Šifer, Džastin Timberlejk i Kristina Agjlera koji se često igraju sa GBA SP.

Ova prenosiva konzola je odjurila sve potencijalne konkurente koji su pokušali da uđu na tržište prenosivih konzola u proteklih godinu dana. Mada, treba biti posebno podozriv, jer se u sledećih 12 meseci očekuje da će tržište postati jako konkurentno, pogotovu sa ulaskom Sony-jevog PSP-a.

NOVI 3D ENGINE ZA GBA

Nemački Talos Interactive je nedavno razvio novi engine za pucačine iz prvog lica (FPS) namenjen za Game Boy Advance platformu. Engine, čiji je naziv DeltaAdvance, je dizajniran za igre sa perspektivom iz prvog lica i prikazuje potpuno trodimenzijalno okruženje. Takođe, implementirana je i mip-mapping tehnologija koja se stara da teksture izgledaju lepo iz blizine isto onako



kao što izgledaju i iz daljine. Tvorci DeltaAdvance-a se hvalje svojim zdanjem i veruju da je superiorniji od bilo kog drugog engine-a na GBA tržištu trenutno Talos Interactive također najavljuje da radi na moviranju engine-a za buduću PSP konzolu, prilagođavajući ga njenim mogućnostima



FAR CRY INSTINCTS

Far Cry Instincts nam se pravi po uzoru na nedavno izdati PC hit - Far Cry, koji je redefinirao standarde u polju FPS igara. Ova konzolna verzija neće biti obična konverzija sa PC-a, već sasvim nova igra, gradeći se na temeljima uspeha Far Cry tehnologije. Ovu tropsku pucačinu kraseć velika otvorena prostranstva sa širokom slobodom



kretanja, zavidna neskrptovana veštačka inteligencija (AI) i pristojna doza nelinearnosti. Takođe, Far Cry Instincts će nuditi novi gameplay scenarij koji će zahtevati od igrača da mudrije koristi strategije i taktike kako bi preživeo ova atraktivna, ali i smrtonosna ostrva. Igru razvija Ubi Soft-ov Montreal studio i na projektu su uključeni mnogi talenti koji su zaslužni za Splinter Cell

RE: BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

U prošlom broju ste imali prilike da pročitate opis "Biohazard Outbreak"-a, a već možemo da vas obrađujemo sa vesti da se priprema i njen nastavak koji će takođe podržavati online igranje. Capcom vrednosno radi na "Biohazard Outbreak File 2" i očekuje da će igru okončati do jeseni ove godine. Ponovo se susrećemo sa ličnostima iz prvog dela, ali ovaj put priča i okruženje su malo drugačiji. Scenarij će se odigravati unutar i u okolini zoološkog vrta, gde su životinje inficirane opasnim virusom. Neke od lokacija kroz koje će naši znatiželjni istraživači prolaziti su restoran, misteriozna odgajivačnica (moguće da je ova prostorija zaslužna za epidemiju?), močvare i veliki broj skrivenih mesta. Dok je prethodni deo sadržao 5 scenarija smeštene u Racoon City-u, još je nepoznato koliko će ih biti u "Outbreak File 2"-u. Sve u svemu, Capcom i dalje nastavlja da popularizuje svoj Resident Evil serijal nudeći nove horor avanture sa još svežijim izazovima.

bonus

bonus

Posetite nas sajt:

www.bonus.co.yu

i učestvujte u

CHAT-u

Časopisa bonus

Sadežaj novih kao i starih brojeva

* VESTI

* OGLASI

* FORUMI

* CHAT

* NAJAVE IGARA

* TRIKOVI

* PRETPLATA

* LINKOVI

i još mnogo toga...

Nove informacije možete naći na sajtu svakog meseca

RED DEAD REVOLVER

Odlaganje igara je pojava na koju smo svi već odavno navikli, ali neki naslovi su zaista ekstremni u tom pogledu. Najpoznatiji primer je svakako Duke Nukem Forever koji je u procesu izrade od 1996. a da još uvek nije kada će se pojaviti. Sličnih slučajeva je bilo zaista dosta a neke od ovakvih igara su završavale na dnu (Daikatana) ali je bilo i onih koje su potpuno opravdale sva očekivanja (Halo). Red Dead Revolver je takođe jedna od igara čija se istorija pretvorila u pravu sapunicu koja će izgleda na kraju dobiti srećan kraj. Reč je zapravo o naslovu koji je sa svojim razvojem počeo pod okriljem Capcoma i koji je trebao da se pojavi još u toku 2002. ali je kompanija nezadovoljna njegovim kvalitetom odlučila da obustavi projekat. Na svu sreću, u celu priču se uključio Rockstar Games (nama izuzetno poznat pre svega po svom već legendarom Grand Theft Auto serijalu) koji je otkupio prava a posao dodatnog uobličavanja poverio svom Rockstar North odeljenju (bivši Angel Studios) iza koga stoje naslovi iz Midtown Madness i Midnight Club serijala.

Radnja igre se dešava na Divljem Zapadu tokom osamdesetih godina devetnaestog veka a glavni junak je dečak po imenu Red čiji roditelji pronalaze zlatnu žicu i postaju bogati po preko noći. Međutim, vesti o tome stižu i do pobunjenog meksičkog generala Javiera Diega koji šalje svoje bandite da ih ubiju i otmu im sve što su stekli. Red je bio jedini koji je preživio masakr ostaviš bez porodice, novca i budućnosti. Jedino što ga je držalo u životu bila je želja za osvetom, odnosno vera da će pronaći krivca za sve što mu se desilo.

Strogo po definiciji Red Dead Revolver možemo opisati kao pucačku igru iz trećeg lica sa povremenim 'šunjačkim misijama'.



Red namerno podseća na Clintu Eastwooda



Ručni top je najubojitije oružje

čisto da se razbije monotonija. Sama kampanja za jednog igrača je sastavljena od potpuno nezavisnih nivoa koji su smešteni u veoma različite ambijente, što treba smatrati velikim plusem. Prvih par misija je npr. smešteno u gradić a u kasnijim misijama ćete biti u prilici da se borite u vozu, izbegavate postavljenje zaseda pa čak i da spašavate predsednika od atentata. Misija sa vozom npr. od vas zahteva da zaustavite kompoziciju tako što ćete prvo otključiti vagon a onda preći na paralelno postavljenu prugu i uništiti lokomotivu uz pomoć ručnog topa.

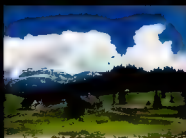
Pored glavnih misija postoje i dodatni zadaci koji između ostalog uključuju pomaganje damama u nevolji ili lov na ucojene glave. Samo izvođenje je u pravom old school maniru. Na svakom nivou nalazi se ogroman broj standardnih protivnika i naravno glavni neprijatelj koji predstavlja daleko ozbiljniji izazov. Iako igra uopšte ne pokušava da realistično dočara atmosferu Divljeg Zapada (čak je i grafika pomalo iskanikirana) ostaje činjenica da je izuzetno krvava, u dobrom starom maniru Rockstara. Kontrolni sistem dozvoljava izbor automatskog i manualnog nišanjenja, s tim što je prvi mod jednostavniji a drugi vam daje više slobode. Spektakularni obračuni sa protivnicima nalik na najbolje vesterne su najbolji deo igre, a



I pomaganje damama u nevolji spada u opis vašeg posla

posle svake bitke zaradićete novac koji možete iskoristiti na dopunjavanje energije, otključavanje multiplayer sadržaja ili za kupovinu i popravku raznoraznog oružja. Ukupno postoje 4 tipa sredstava za lišavanje života koja se grubo mogu podeliti na jednoručna, dvoručna, bacačka (dinamit ili molotovljevi kokteli) i ona pozicionirana na tačno određenim lokacijama kao što je Gatling gun. Količina novca koju ćete osvojiti zavisi od prikazane veštine, gde važnu ulogu ima integrisan kombo sistem koji donosi posebne bonuse.

Iako je Red glavni lik pored njega ćete moći da vodite još 5 junaka, svakog sa različitim



Igra će vas provesti kroz razna okruženja, od pustara do prelepih krajolika kao što je ovaj

spособnostima, a među njima je čak i negativac sa početka priče, general Diego. Da ne bude zabune, nećete ga voditi kroz misije u kojima je cilj da pobijete i opljačkate što više neudržljivih ljudi (mada nekima ni to ne bi smetalo) nego kroz događaje koji su se desili ranije dok je predvodio meksičku vojsku.

Multiplayer omogućava igru do 4 igrača, ali svi detalji još uvek nisu objavljeni, pa je jedini siguran mod klasični deathmatch. Igračima će na raspolaganju biti više od 100 skinova i raznorazne lokacije kao što su pustinja, ulice, kanjoni i mnogi drugi.

Tehnička strana je pozitivno iznenađenje, posebno simpatična muzička podloga koja predstavlja parodiju na klasične vestern teme. Grafika je dobra a posebno treba pohvaliti programere koji su se potrudili da se okruženja pa čak i neprijatelji (svaki je jedinstven po izgledu) ne ponavljaju.



Priprema za obračun tačno u 3

S obzirom na nedostatak bilo kakve konkurencije Red Dead Revolver za jednog protivnika može da ima samog sebe. Bazujući svoje utiske na ovoj preview verziji možemo da tvrdimo da je pred nama još jedna dobra igra, i da Rockstar ni ovaj put nije omanuo.

GLAVNI JUNACI

Kao što smo napomenuli u tekstu, u Red Dead Revolveru imate priliku da vodite čak 6 unikatnih likova. Pa da vas malo upoznamo sa njima.

Red - revolveras kome je grupa bandita pobila celu porodicu. Jedini cilj u njegovom životu je da otkrije identitet ubica i osveti im so za ono što su učinili.



Annie Stoakes - bavi se uzgajanjem stoke na malom parčetu zemlje izvan Brimstona koje je često meta bandita. Njeno omiljeno oružje je puška.



Shadow Wolf - indijanski izviđač pripada istom plemenu iz koga potiče Falling Star. Redova majka. Kao i glavni junak i on mora da se izbori sa posvremenim izazovima i da otkrije da li je njegovo mesto u plemenu ili izvan njega.



General Diego - nekada davno bio je veliki vojskovođa koji je Meksiku donio mnoge pobjede u ratovima sa Sjedinjenim Državama. Pošto

ga se meksička vlada odrekla, prelezi u ilegali i postaje lider sopstvene plaćeničke armije koja broji na hiljade dobro naoružanih članova. Američka vojska pokušava da ga uhapsi i rasturi njegovu vojsku.



Jack Swift - tipični engleski džentimen koga krase izuzetna preciznost. Stigao je na Divlji Zapad da bi se pridružio cirkusu profesora Perryja gde želi da javno demonstrira svoju vještinu.



Buffalo Soldier - član američke konjice stacionirane na zapadnoj granici. Predstavlja uzor za sve vojnike jer je lojalan, hrabar, nepokolebljiv i a uz sve to odličan strelac.



Sistem:

Playstation 2. XBOX

Izdavač:

Rockstar Games

Planirani datum izlaska:

28 maj 2004.

Završ:

Akcija

THE PUNISHER

Poslednjih nekoliko godina filmsku industriju su obeležile ekranizacije popularnih stripova iz Marvelove produkcije (Spiderman, X-Men 1&2, Hulk, Daredevil) koje je publika izuzetno dobro prihvatila, pa zato i nikoga nije iznenadila najava filma The Punisher koji će nadamo se, uskoro stići i u naše bioskope. Iako se ovaj fantastično strip nikada nije pojavio u našoj zemlji nekima od vas je ovaj junak sigurno poznat, najviše zahvaljujući fantastičnoj borilačkoj igri The Punisher objavljenoj još 1993. na automatima. I kasnije portovanoj na konzole. Svoje prvo pojavljivanje na stranicama stripa Punisher je ostvario još 1974. u 129. broju Spidermana, da bi ubrzo postao jedan od najpopularnijih superheroja, pre svega zbog



Vatrena oružja imaju izuzetan značaj u Punisheru

uspešno (npr. Spiderman), pa nema mnogo bojazni da će sada kazazati.

Frank Castle će u igri biti prikazan kao superheroj koji ne preza ni od čega da bi postigao svoj cilj. Stoga će važna stavka biti proces ispitivanja kriminalaca, koji je zamišljen potpuno originalno i nije viđen ni u jednoj igri do sada. Načini na koje ćete primoravati protivnike na pružanje informacija se razlikuju od toga u kom se okruženju

Punishera i što vernije kreiranje prave rušilačke atmosfere. Međutim, uletanje među gomilu protivnika u Rambo stilu neće uvek davati rezultate, jer ovo zapravo i nije klasična pucačka igra u stilu Max Payne-a. Umesto toga igrač će se ohrabrivati da traži i na pravi način iskoristi "Hot Spots", zapravo specijalne delove nivoa u kojima Punisher može da u potpunosti iskoristi svu svoju brutalnost na svakome ko mu se nađe na putu. Naravno, ni upotreba vatrenog oružja neće biti gurnuta u drugi plan, a svako od njih će moći da se nadograđuje, odnosno modifikuje. O samoj radnji se ne zna mnogo toga (kao ni o likovima koji će se u njemu pojavljivati) ali će ona kao što smo već rekli, verovatno biti delom povezana sa zbivanjima koja će pratiti film. Već po navici u igru će biti integrisano dosta dodatnog sadržaja nalik na npr. Spidermana, Hulka i slične igre koji će vas bolje upoznati sa ovim superjunakom i ujedno terati na dalje igranje.

Iako je još u ranoj fazi razvoja The Punisher deluje kao naslov koji će moći da svojim kvalitetom parira najboljim akcionim ostvarenjima. Videćemo koliko su ta predviđanja bila tačna kada igra krajem tekuće godine dođe u naše krajeve.

Možete li da navedete još jednog superjunaka koji se neće libiti da uzima taoce?

svog izuzetno mračnog karaktera kome praktično može da parira samo DC Comicsov Batman.

Frank Castle je bio FBI agent čiji je život nestao onoga trenutka kada mu je majka poubijala celu porodicu, iako je meta napada bio samo on. Kao jedini preživeli Frank odućuje da ostatak svog života posveti borbi protiv kriminala. Zato tog istog dana agent Castle prestaje da postoji a na njegovo mesto dolazi Punisher koji će na sebe preuzeti ulogu sudije i izvršitelja, što najbolje ilustruje njegova omiljena rečenica "If you're guilty, you are dead!"

Za kreiranje ove igre THQ je angažovao Gartha Ennisa i Jimmyja Palmiottija (ne pokušavajte da izgovorite ovo) koji su bili pisci mnogih scenarija za epizode na papiru, pa nije za očekivati da igra u potpunosti sledi radnju filma, mada će sa njim svakako biti povezana. Ovakav recept je već primenjivan u nekim ranijim ostvarenjima i to vrlo



Punisher nikada ne bira sredstva da bi došao do cilja

nalazite pa ćete tako u zavisnosti od situacije moći da zagnjurite protivnika u pesak ili vodu, da ih davite metalnim šipkama ili im pretite bacanjem sa velike visine. Kako je izradu igre THQ poverio Volitionu (Red Faction serijal) nije ni čudo što se u igri koriste njihov patentirani Geo-Mod endžin koji kao da je stvoren za

Playstation 2, XBOX

Izdavač:

THQ

Planirani datum izlaza:

kraj 2004.

Završ:

Akcija

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

V eć više od godinu dana Namco radi na kreiranju 5. dela serijala Ace Combat koji odavno uživa status najkvalitetnije i najpopularnije avio simulacije na konzolama, što je najbolje potvrdio Ace Combat 4 koji je do sada prodat u preko milion primeraka. Prethodnik je kod kritike (računajući tu i nas) pokupio izuzetno pozitivne ocene pa će ovaj put biti pravi izazov otidi još koji korak napred. Iako se na igri radi već dosta dugo prve i prilično šture informacije su do nas došle tek pre nekoliko nedelja. Ovoga



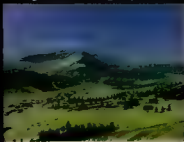
Koordiniranje akcija sa saborcima predstavlja ključ uspeha. Ovo definitivno više nije one man show



Da, ovo je zaista ingame grafika! Izgleda predivno, priznajte

puta u centru dešavanja je vojna baza locirana na Sand Islandu, ostrvcetu koje se nalazi usred Ceres okeana koji deli dve supersile krštene kao Osea i Yuktobania. Prilikom jednog pokušaja presretanja neidentifikovane letelice čitava 108-ma eskadrila lovaca biva uništena, što stvara veliku tenziju između dve zemlje. Vi se nalazite u ulozi mladog borbenog pilota pozvanog da zaštiti Osea naciju i spreči stvaranje masovnog sukoba.

Po traileru koji smo imali prilike da vidimo ali i po ovim slikama, lako je zaključiti da će grafika biti izuzetno jak adut The Unsung War. Avioni izgledaju ultrarealistično



Čak i objekti na zemlji deluju veoma dobro

tično a samo okruženje i na malim visinama deluje prilično detaljno, što nije slučaj kod velikog broja sličnih ostvarenja. Takođe, u igri će ponovo biti prisutne prelepe prerenderovane animacije koje će služiti za povezivanje priče između nivoa.



I Ace Combat 5 će koristiti prerenderovane animacije vrhunskog kvaliteta

Namco se potrudilo da ovoga puta

obezbedi licencu za čak 50 pravih aviona (možete li da se setite igre koja poseduje i približno ovoliko letelica?) među kojima će se naći praktično svaki model za koji ste

ikada čuli. Celokupna akcija će se odvijati na preko 30 misija koje uključuju borbu sa neprijateljskim letelicama ali i objektima na kopnu ili vodi.

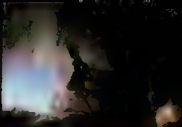
Novina na polju samog izvođenja biće mogućnost komandovanja saborcima (wingmanima) što podrazumeva i koordiniranje grupnih akcija. Uloga vođe tima biće veoma važna i od nje će zavisiati uspeh misije ali i sudbina pilota koji su učestvovali na njoj.

Iako se špekulisalo da će Ace Combat 5 doneti online podršku, u ovom trenutku je teško reći da li će od nje zaista biti nešto, jer Namco za sada vešto izbegava da da jasno definisan odgovor. The Unsung War u ovom trenutku deluje izuzetno obećavajuće i teško je za poverovati da ovo neće biti još jedan hit objavljen isključivo za Playstation 2.

Platforma:	Playstation 2
Izdavač:	Namco
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	borbena simulacija letenja

RED NINJA: END OF HONOR

Radnja Crvenog Nindže je smeštena u Japanu tokom 16. veka kada politička snaga samuraja počinje da jenjava i na njihovo mesto počinju da dolaze nindže, a sve se to u vreme dok Shingen Takeda i Nobunaga Oda ratuju za prevlast nad Zemljom Izlazećeg Sunca. Prava priča počinje posle napada članova Black Lizard klana (tesno povezanog sa Nobuga Odom) na glavnog oružara vojske Gospodara Takede kome krađu sve izume a njega prvo muče a zatim i ubijaju pred očima sopstvene kćerke. Kao i da to nije bilo dosta vođa klana napada mladu



Glavna junakinja očigledno forsira osuđen stil oblačenja. Ima li nekoga da mu to smeta?



Kurenai savršeno vlada svim nindža veštinama

devojku i na kraju je ostavlja obešenu na drvetu da čeka sigurnu smrt. Međutim, Chiyome, glavni Takedin nindža je pronalazi živu, iako je prošlo par dana od masakra. Nakon oporavka Chiyome je odvođi u klan gde će narednih nekoliko godina učiti Ninjitsu i pripremati osvetu Crnim Gušterima za sve što su joj uradili.

Iako je teško reći da je priča originalna, ona definitivno upućuje na činjenicu da je Red Ninja zamišljen kao ozbiljan naslov koji će biti namenjen nešto starijim igračima zbog svog nasilnog sadržaja.



Tetsugen omogućuje zaista surova ubistva

Sušтина same igre biće borba ali se ona neće odvijati tipičnim oružjima kao što su šuriken i mačevi. Kurenai će umesto njih koristiti Tetsugen (oružje nalik na štap podeljen na tri dela između kojih se nalaze oštrice) koji ćete vremenom moći da nadogradite i učinite ga još ubojitijim. Manuelni sistem upravljanja oružjem podrazumeva mogućnost ciljanja tačno određenih delova tela protivnika kojima bukvalno možete otkinute ruku, nogu ili glavu jednim preciznim udarcem (baš simpatično!)



Frontalni napad ili prikradanje sa leđa - izbor je samo na vama

Osnovna veština svakog nindže jeste njegova sposobnost prikradanja i nečujnog ubijanja a glavna junakinja će to takođe umeti da koristi, što će praktično

biti jedini lek za situacije u kojima bi otvoreni sukob sa ogromnim brojem protivnika bio potpuno uzaludan. Trčanje po zidovima takođe spada u sposobnosti koje će vam biti od

koristi, s tim što će to biti daleko teže izvesti nego u Prince Of Persia zbog poštovanja fizičkih zakona. Standardne dimne bombe će takođe igrati svoju ulogu a verovatno će biti moguće i maskiranje, mada ova funkcija još nije definitivno potvrđena. Svih osam nivoa koliko će ih biti u finalnoj verziji igre biće moguće završiti na više načina - za one koji nemaju puno strpljenja niti želje da se kriju frontalni napad će biti najbolje rešenje, dok će drugi opreznijim pristupom moći da ostvare cilj sa daleko manje žrtava.



Osim za eliminisanje protivnika tetsugen je sredstvo za putovanje kroz vazduh i ko zna šta još...

Nažalost, sama priča ostaje potpuno linearna bez obzira za koji stil igranja se odlučite, ali će se vaše veštine razvijati u zavisnosti od toga. Agresivniji igrači će nadograđivati svoju snagu i izdržljivost dok će oni koji prednost daju prikradanju usavršavati tehnike kao što su penjanje po zidovima i dobijati dodatno oružje za nečujno ubijanje.

Što se tiče razlika između Xbox i PS2 verzije, njih će biti samo na grafičkom planu, naravno u korist Microsoftovog aduta. Kao datum izlaska označen je početak zime pa ćemo tada imati priliku da se uverimo da li će Red Ninja biti dostojan rival Shinobiju, Tenchu ili spektakularnom Ninja Gaidenu.

Sistem:

Izdavač:

Planirani datum izlaska:

Žanr:

Playstation 2, XBOX

Vivendi Universal

zima 2004.

Akcija

RESIDENT EVIL 4

Prošlo je dosta vremena od kada je izašao poslednji nastavak Resident Evil-a. Resident Evil Outbreak za PS2 (opis Bonus #39) i Resident Evil Zero za GameCube (opis Bonus #37) su bile dobre igre ali 'glavna' priča Resident Evil serijala je ostala na on-hold posle kraja Resident Evila 3 (re-play opis Bonus #39). Capcom sada



posle dosta vremena najavljuje nastavak serije u vidu Resident Evil-a 4 za GameCube koji je u međuvremenu postao idealan sistem za sve Resident Evil fanove zbog obrada i reizdanja svih igara iz serije koje su izašle za isti.



Po onome što je poznato do sada priča malo odskae od prethodnih delova serijala. U ulozi ste Leon S. Kennedy-a (jedan od glavnih likova iz Resident Evil 2), koji je sada vladin agent. Igra je smeštena šest godina posle dešavanja u Raccoon City-u, iz Resident Evil-a 2. Sada umesto da jurite zombije i spašavate svoju glavu, vi imate zadatak da spasite predsednikovu ćerku, koja je kidnapovana i ovedena (ili u Evropu ili Juznu Ameriku). Korporacija Umbrella je navodno uništena nešto ranije, i niko ni ne pomišlja na nju više. Ali Leon nailazi na neku vrstu pobesnelih ljudi, nadljudske snage i izdržljivosti. To je ono što je Umbrella uvek pokušavala da napravi dok su zombiji iz prethodnih delova bili samo neuspeli pokušaj.



Da li je Umbrella umešana ili nije, videćete kada se igra pojavi. Gameplay je malo promenjen, igrač stoji u donjem levom uglu a ne u sredini ekrana. Možete igrati i iz prvog i iz trećeg lica, a u igri će se porad Leona pojaviti i jedan novi lik, koji nije viđen ranije u Resident Evil serijalu. Na slikama i filmovima

se za sada videlo samo jedno selo, koje na prvi pogled deluje napušteno. Naravno puno je "ljudi": sa vilama i motornim testorima, koji će zameniti zombije i predstavljati veliku opasnost po vas. Ti "ljudi" imaju mnogo veću inteligenciju, i sposobnost da se organizuju i zajedno vas napadnu. Pored njih pojavice se i razni monstrumi i čudovišta. U jednom trenutku Leon će se boriti sa čudovištem iz vode. Igra ima 3D pozadine a i sama kamera je 3D, što daje veću slobodu igranja. Igra je grafički



odrađena do samog maksimuma, nivo detalja je jako visok, animacija savršena, osvetljenje i senke više nego realne (igra se više ne odigrava samo po mraku). Ljudi koji su imali priliku da testiraju igru rekli su da ima potencijal da bude najbolja igra koja je ikada izašla na GameCube konzoli.

O Resident Evil 4 se za sada zna samo ono što su game testeri preporučili i što se vidi na slikama i filmovima koji se kreću Internetom, kao i na zvaničnom sajtu koji je na Japanskom, ali to malo što znamo o igri je više nego dovoljno da zaključimo da će ova igra promeniti imidž Resident Evil serijala, a vrlo verovatno i da će dosta uticati na pravljenje sledećih nastavaka u budućnosti. Biće to prava igra najnovije generacije i svi je željno iščekujemo, a datum izlaska je za sada Nova Godina 2004, ili početak 2005 godine.

Sistem:	GameCube
Izdavač:	Capcom
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	Akcija

DA LI STE HARDCORE IGRAČ?

Nedavno sam u najpopularnijem svetskom časopisu o video igrama (u pitanju je američki GamePro) pročitao zanimljiv tekst pod nazivom "Game Cliches" u kome je bilo reči o klišeima koji su obeležili dosadašnju istoriju video igara. Ono što je mene posebno privuklo jeste pasus posvećen snimanju pozicija, u kome su Alex Jones (producent Crystal Dynamicsa, odgovoran za nedavno objavljeni Whiplash) i Jason Rubin (predsednik i suosnivač Naughty Doga) svojski iskritikovali koncept limitiranog broja života, nastavaka ili bilo kakvog ograničenja pri snimanju pozicija. Njihovi argumenti su se svodili na priču o tome kako je takvo rešenje potpuno zastarelo i kako nikome više nije interesantno da ponavlja jedan te isti nivo ispočetka zato što je izgubio sve živote.

Ako se sa video igrama družite tek par godina možda ćete se složiti sa ovakvim razmišljanjem, ali većini igrača koji su odrasli na Sega Mega Drive 2 i još starijim konzolama kao što je NES ovo može da deluje samo jako naivno, čak i smešno. Koncept ograničavanja broja života i nastavaka postoji već jako jako dugo, a svoje poreklo vodi sa automata, gde je cilj bio izvući igračima što više novca za što manje vremena. Međutim, pogrešno je verovanje da je taj koncept sam po sebi prevaziđen - pravilno odmeravanje težine i broja života može u potpunosti da neutrališe ovaj problem i zapravo ga pretvori u prednost. Zar je balansiranje izazova postao preveliki problem za današnje programere?

Možda zvuči pomalo grubo, ali mi se



"Devil May Cry je ozloglašeni "catch-up logic" podigao na još viši nivo



Need For Speed Underground vam nijednog trenutka neće dozvoliti da se odlepite od protivnika na više od par sekundi razlike

čini da sve više kompanija tretira igrače kao debile kojima treba omogućiti da nesmetano završe bilo koju igru bez ulaganja nekog naročitog napora. Pogledajte ekstremne primere na PC-ju, npr. pucačine iz prvog lica koje se po pravilu završavaju za par dana bez obzira na svoju dužinu, najviše zbog toga što igrač ima pravo da neograničen broj puta snima i učita poziciju. Zato me i ne čudi što znam toliko klinaca koji su u stanju da završe recimo Call Of Duty a za koje bi recimo Zelda II The Adventure Of Link sa starog NES-a ili čak Super Mario 64 bili nerešiva enigma (a neki posle tvrde da je PC platforma za hardcore igrače!). Zar ne osećate daleko voće zadovoljstva kada završite neki nivo zbog sopstvene veštine a ne zato što imate mogućnost da posle svake greške učitate poziciju? Da li cilj današnjih igara da ih samo završite bez mnogo razmišljanja ili da uložite u celu stvar malo napora i veštine?

Međutim, ako mislite da je problem "debilizma" zaobišao neke žanrove kao što su sportske igre ili simulacije vožnje zbog njihove drugačije prirode, grdnno se varate! Za to se pobrinuo izum koji je

poznat na engleskom govornom području kao "catch-up logic". O čemu se zapravo radi? Pa programeri su nekako zaključili da igrači žele da vide uzbuđuju i neizvesne trke i utakmice, a ako one ne mogu da budu proizvod dobre AI rutine, problem se rešava na veštački način. A kako? Tako što kompjuter jednostavno prilagođava svoju veštinu vašoj - ako ste vi loši i on će biti takav i obrnuto.

Hoćete primere? Ništa lakše. Među voznjama u poslednje vreme ovaj problem imaju neki izuzetno zvučni naslovi kao što su Gran Turismo 3, Midnight



NBA Jam je jedna od prvih igara sa "prilagodljivom" AI rutinom

STATS		STATS	
2	DEALS	2	
19	SHOTS	2	
12	HITS	20	
13	FACE OFFS	4	
100	PERCENT	80	
9	PIM	5	
0/0	PP	0/2	

#52 ADAM FOOTE		
CURRENT SEASON SCORING		
2 GOALS	7 ASSISTS	9 POINTS
11:47	11:47	11:47

ovaj naslov mogu samo da potvrdim da u tome ima nečega. Sličan problem sam promatrao i ranije, npr. u NHL-u 2002 gde su često 2-3 bezvezna šuta protivnika bila dovoljna za postizanje gola, što je čak ni iz desetak izglednih šansi niste mogli da postignete nijedan.

Na kraju, posebno bih pomenio Devil May Cry 2. Naime, vođa ekipe koja je radila na ovom naslovu sa ponosom je isticao da DMC2 ima potpuno nov, prilagodljiv AI koji će i povremenim igračima (tzv. paceri) omogućiti da sa uspehom prelaze nivoe. A kako to? Pa tako što igra prepoznaje koliko dobro igratel. Ako ste odlični, stvar se otežava jer se protivnici pojavljuju u većem obimu nego ako vam stvari baš i ne polaze od ruke. Sve je to bajno i sjajno ali kako onda sebe da distancirate od nekoga ko je igru prešao samo zahvaljujući ovim olakšicama? Pre samo par godina pravila su bila ista za sve a igranje je predstavljalo zabavu koje je sa sobom nosilo izazov a samim tim i satisfakciju kakvu većina današnjih naslova uopšte nema. Nažalost, nije za poverovati da će se to vreme vratiti - poslednje što proizvođači žele jeste da kupac njihove igre (ma koliko bio loš) ne bude u stanju da se uz nju dobro zabavi ili se još gore uplaši težine i odbije i pomisao da da novac na nju. Ako vas je ovaj tekst naveo da malo razmislite o svemu, onda je već ispunio svrhu svog postojanja. Ja ću samo za kraj citirati rečenicu koja provejava hitom domaćeg rep sastava C-Ya - "Čekam bolje vreme".

U NHL 2002 nikad niste desetak puta videli broj šutova npr. igračevu pobjedu. Bacite pogled na statistiku

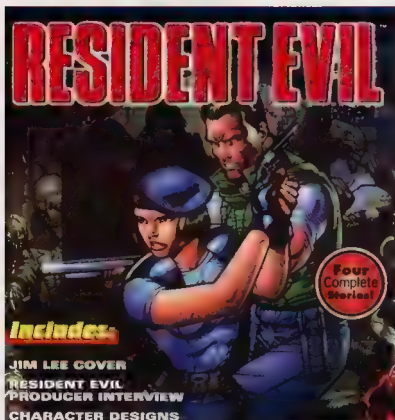
Club II, Test Drive III čak i Need For Speed Underground kome smo to i zamerili u opisu od pre par brojeva. Pretpostavljamo da ovo rešenje i nije tako loše za početnike, jer će koliko god da greše uvek biti nadomak konkurenata koji će praktično milleti po stazi sve dok ih ne sustignete, pa tek onda naglo dodati gas. Međutim, iskusnije igrače to strašno nervira, jer koliko god dobro da vozite konkurencija vam je konstantno za petama a vi se osećate prevarenim. Recimo u Gran Turismo 3 je za pobjedu dovoljno samo da imate automobil u rangu konkurencije i odvozite savršeno poslednjih 30-tak sekundi trke. Ali ako vozite celu trku savršeno i napravite na kraju samo jednu jedinu veću grešku, teško da ćete ostati na čelnoj poziciji.

Jedna od prvih (ako ne i prva) igra koja je posedovala "catch-up logic" bio je NBA Jam kod koga je ovaj vid varanja bio toliko izražen da je bilo praktično nemoguće pobediti bilo kog protivnika sa više od par poena razlike. Jednostavno, čim biste vi povelili sa recimo desetak poena kompjuter bi počeo da pogada bez greške i igra neverovatnu odbranu sve dok se ta razlika ne spusti na 3-4 razlike. U današnji sportskim igrama stanje je doduše znatno podnošljivije, zbog toga što vam mnoge igre dozvoljavaju da isključite catch-up logic, koji recimo u NBA Live serijalu postoji od verzije 2001 pod nazivom CPU Assist. Međutim i dalje ćete često čuti pritužbe da igra jednostavno vara u pojedinim momentima, čak i kada su u

pitanju vrhunski sportski naslovi. Recimo, inače odlična EA Sportsova simulacija igre koju Amerikanci potpuno nerazumno zovu fudbal pod imenom Madden 2004 poseduje ovaj problem, jer igrači koje kontrolišete kompjuter prosto podivljaju pred kraj utakmice, postižu tačdaune putem neverovatno dugih dodavanja dok vaši puleni počinju strahovito da greše i gube lopte bez ikakvog vidljivog razloga. S obzirom da sam proveo na desetine sati upravo uz



RESIDENT EVIL STRIPOVI



O tome da je Capcom posljednjih meseci itekako popularan u svetu stripa svedoči i velik broj naša prenošenja njihovih igara na papir (za više informacija pogledajte poseban tekst "Vesti"). Ipak ovog puta smo rešili da našu pažnju posvetimo nešto starijem

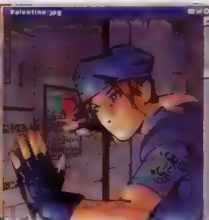
izdanju zapravo adaptaciji legendarnog Capcomovog serijala Resident Evil: bas zbog same činjenice da je nedavno objavljena njegov najnoviji nastavak "Outbreak" a da se uveliko priprema fazonni Resident Evil 4



Iako je originalna verzija igre koja je praktično definisala survival horror izašla još 1996. ljudima iz Wadstorma (na čijem čelu je tada bio fantastični Jim Lee) je trebalo dve godine da uvide izuzetan kvalitet ovog ostvarenja koji mu je doneo kulturni status kod građa. Tako je tek u martu 1998 svetlost dana ugledao prvi Resident Evil Comic Book magazin, koji je raden kako autori kažu "Od Resident Evil igrača

FAST FORWARD >>

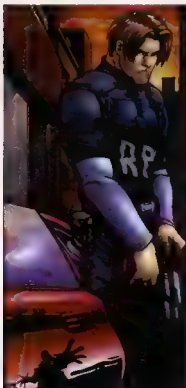
Pored ovde prikazanih RE stripova, nešto kasnije je izbačeno i posebno opširno "Code Veronica" izdanje, koje se sastoji od četiri knjige, od kojih svaka sadrži više od dvesta tabli stripa. Zbog same obimnosti mini(?) serije o njoj ćete moći da čitate u nekim od narednih brojeva Bonusa.





za Resident Evil igrače" (da, da, ovo zvuči skroz provaleno)

Ovo izdanje je konceptijski totalno drugačije od običnih strip edicija (što se uostalom vidi i po njegovom imenu), jer je naglašeno da se radi o "šarenom" magazinu sa Resident Evilom kao glavnom temom. To praktično znači da se ne radi o jednoj velikoj priči u nastavcima nego o više kratkih epizoda (priča) uz koje dolazi i dosta interesantnog sadržaja za prave fanove ove sage, kao što su biografije likova, koncept artovi, intervjui sa tvorcima igara i sl.



VESTI

Dreamwave Productions, kompanija koja već neko vreme radi na strip izdanju Capcomove legendarne Megaman sage, prošlog meseca je izbacila prvu epizodu stripa Devil May Cry a u trenutku dok čitate ove redove sigurno se pojavio i drugi broj. Interesantna je činjenica da Dreamwave poseduje licencu za adaptiranje još nekih igara među kojima su

Madrimo, Dark Slayer i Rival Schinels koji će na stranicama stripa doći da čitaju ove godine.



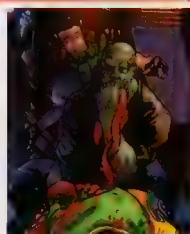
Oglednica serije Street Fighter stripa koje smo opisali u broju 37 je u međuvremenu završena sa šestom epizodom. Pored nastavljanje radnje, u petom i šestom broju ćemo konačno moći da vidimo i obračune glavnih junaka sa dve veoma popularna SF negativca. Dešavanja u ta dva broja služe i kao pravi uvod u mnogo veću priču u kojoj ćemo moći da pratimo pripreme kan-sai Street Fighter turnira, čime se zalazimo



U celu priču oko adaptiranja igara u stripove nekako se umesao i Konamijev veliki hit Silent Hill. Do sada su izbačeni preview (uvod u priču) i prva epizoda, a kreatori ovog izdanja obećavaju mračnu atmosferu i napetu priču po čemu je Silent Hill inače i poznat.



U ukupno pet izbačenih brojeva postaje po čak 3-4 kratke priče koje se isključivo bave dešavanjima iz prvog i drugog dela igre (što je i logično s obzirom na činjenicu da je strip nastao pre pojavljivanja ostalih nastavaka), što će posebno biti interesantno svima onima koji su te naslove prešli jer će imati priliku da se još jednom potsete nekih zanimljivih događaja i celokupne priče. Naravno da će biti interesantna epizoda o Johnu, jednom od naučnika u Umbrelli, čiju sudbinu smo imali priliku da pratimo u pismima (čuvano "Dear Ada") koje je Jill pronalazila u prvoj igri. Nekoliko priča će nam predstaviti i nove avanture Jill, Berryja i Chrisa, koje se dešavaju nakon prvog Resident Evil-a, a koje su inače dosta dobrog kvaliteta. U nekoliko epizo-





da, pričani su doživljaji ljudi koji nemaju direktne veze ni sa jednim od nama poznatih likova, ali koji su imali nesreću da se nađu u Raccoon Cityju u vreme širenja virusa. Njihov pokušaj da se izbave od G-Virusa horora kao i tragične sudbine su skoro podjednako interesantne kao i herojske akcije glavnih protagonista

Tim ljudi koji su radili na ovom izdanju je iznenađujuće mali kada se uzme u obzir dosta veliki broj priča u svakom broju magazina. Za crtanje su bili zaduženi Carlos D'Anda, odlični Ryan Odagawa, Lee Bermejo a scenario su pisali Ted Adams i Kris Oprisko. Crtež je solidan iako su pojedine table malo lošijeg kvaliteta, sa nešto manje detalja na crtežu, dok je scenario uglavnom dobar. Kolor sanje je doduše moglo biti i za nijansu bolje pošto su neke scene prilično loše



Uklapljenje, ali to su sitnice koje vam neće puno zasmetati

Drugo izdanje sa Resident Evil licencom je mini-serijal "Fire & Ice" izbačen krajem 2000. koji predstavlja klasično izdanje, što znači da je priča kontinualna i sastoji



JIM LEE

Iako rođen u Seulu u Južnoj Koreji veći deo svog života je proveo u Americi, gde je i završio psihologiju na Princeton univerzitetu. Njegova velika ljubav i strast prema stripu ga je sprečila da doktorira jer je početkom devedesetih primljen u Marvelov studio. Tamo je radio kao crtač na nekim od najpopularnijih naslova kao što su X-Men i Punisher, kada zbog svog izuzetnog talenta stiče ogromnu popularnost. Nedugo zatim napušta ovu kompaniju da bi osnovao sopstveni WildStorm studio koji će ubrzo izbaciti nekoliko veoma kvalitetnih naslova kao na primer Gen13, Divine Right, Wild C.A.T.S (pisma kojem je čak napravljena igra za Super Nintendo). Zbog previše obaveza koje je imao na poziciji predsednika kompanije Lee odlučuje da WildStorm proda DC Comicsu, a oni ga postavljaju na poziciju editorial direktora. Sa DC Comicsom islovnemeno sklapa još jedan dogovor: njemu i poznatom scenaristi Jephth Loebu, data je mogućnost da kreiraju serijal epizoda o "mračnom vitez"u, Batmanu. Taj serijal, koji će biti nazvan Batman: Hush je predstavljao odličan potraz za obe strane, jer je postigao fenomenalan uspeh (već prvi broj je stekao status bestseler) i danas se smatra jednom od najvažnijih prelaznica u Batman franšizi. Da je i DC bio zadovoljan ovim uspehom svedoči i činjenica da ovih dana treba da izađe Jim Leejeva interpretacija drugog popularnog DC karaktera, Supermana. U poslednje vreme radio je i na Batman igri "Rise Of Sin Tzu" (opisanoj u Bonusu broj 35), kada je za njene potrebe kreirao novog negativca. Gospodin Lee je inače je poznat kao veliki obožavalac igre, a kao svoje omiljene naslove izdvojio je: Pong, Defender, Civilization I i 2, Tomb Raider, Medal Of Honour i Rainbow Six.



se od četiri knjige. Ekipu koja stoji iza ovog dela zapravo čini deo ljudi koji je radio i na Resident Evil magazinu, pa su tako za scenarij opet bili zaduženi Ted Adams i Kris Oprisko, dok su se na crtanju angažovali Lee Bermejo i Shawn Crystal. Priča prati novoformljeni S.T.A.R.S. Charlie tim koji je poslat u Kolorado da bi uništio tridesetak osoba zaraženih nama već poznatim smrtonosnim virusom, inače članova cirkusa (Cirkus u Koloradu? Ovo već isuviše potseća na jedan čuveni hit Nervoznog Poštara ')). Nakon te misije usledice mnogo ozbiljnijeg zadatka traženje odgovora na pitanje zašto virus još uvek nije uništio S.T.A.R.S. Charlie tim čine novi likovi od kojih su neki povezani sa pričama iz Resident Evil Comic Book Magazina, kao na primer Patrick Brady koji je bio čuvar zoološkog vrta pogođenog virusom. Iako na kraju te epizode i sam postao zaražen, u Fireflice ćemo saznati da je kasnije uspešno izlečen(!) u S.T.A.R.S. specijalizovanoj bolnici, ali i da sada poseduje "šesto čulo", tj. sposobnost da oseti prisustvo zombija iako oni se oni ne nalaze nigde u vidokrugu ("I see dead people" efekat)).

Iako napravljen kao produkt koji nema neke preterane veze sa nijednom Resident Evil igrom ovaj mini serijal je dosta dobar i zaista nemamo nekih većih zamerki na račun njegovog kvaliteta.



Ova dva izdanja možda ne predstavljaju vrhunska ostvarenja u svetu stripa, ali su dovoljno interesantna da bi dobila našu preporuku, posebno ako sebe smatrate pravim Resident Evil obožavaocem. Pošto je ovo još jedno od izdanja koje se garantovano nikada neće pojaviti na

RESIDENT EVIL NA FILMU

Velika filmska kompanija Sony nam je 2002. podarila prvu ekranizaciju Resident Evila. Među glavnim akterima filma našle su se dve veoma poznate glumice: Mila Jovovich i Michelle Rodriguez, a priča se nije oslanjala ni na jednu do sada poznatu igru iz serijala, već je bila kompletno nova, doduše sa standardnim RE zapletom oko propalog tajnog projekta, virusa koji je počeo da pretvara ljude u zombije. Iako film nije ostavio neki veći utisak na publiku i Box Office, trenutno se sprema nastavak "The Apocalypse", a naslovnu ulogu će još jednom glumiti Mila Jovovich. Prave RE fanove će ipak najviše obradovati činjenica da će se u ovom filmu pojaviti i Jill Valentine.



našim prostorima gde su crno bela izdanja Zagora, Bleka ili Alana Forda sinonim za nedostizni kvalitet, u sledećem broju ćemo opisati alternativni način njihovog nabavljanja. Stay tuned.





SUPERNINTENDO NA PLAYSTATIONU 2



Emulator starih konzola na PC-u nisu ništa novo, ali ako ste ikada poželjeli da na svojoj novoj dragoj vam konzoli odigrate neke igre sa starih takođe vam dragih konzola, rešenje je tu. Emulacija po običaju spašava stvar. Ukoliko vam je sama tema emulacije strana i nije vam jasno šta znače pojmovi emulator ili rom, pre nego što počnete bilo šta, pročitatite text koji možete naći na ovoj adresi www.emulationgalaxy.co.yu/editorials-faq.php

Primetio sam da vam se svidelo PGEN emulator za MegaDrive2 i da ste tražili emulatore i za ostale konzole, pa vam u ovom broju predstavljam SuperNintendo emulator za PlayStation 2. Emulator se zove SNES-Station i zasnovan je na SNES 9X-u veoma poznatom i dobrom SNES emulatoru za PC. Znači proverena roba ovog puta!

Pre nego što počnemo sa ovom majstorijom, samo uobličena napomena da će vam trebati PS2 koji je u stanju da pušta CD-R, što znači mod-chip ili neki drugi metod. Ako nemate baš ništa, a ne odustajete vam se, postoje i očajničke mere www.google.com i upišite "PS2 Knife Swap" ili "PS2 Swap Trick". Srećno! Nego da se mi vratimo na posao.

Zvanični sajt (<http://snes-station.gamebase.ca>) SNES Station-a je ugašen. Izgleda da su ih snage zakona stigle, ali to nas neće mnogo brinuti pošto je poslednja verzija koju su izdali prilično kompletna i može se skinuti sa sledeće adrese www.zophar.net/consoles/files/snes_0_2_3_20040124.zip

Kada skinete zip arhivu i pronađete gde ste je skinuli, ne gledajte je bledo sa razdaljine, već je raspakujte negde. Trebalo



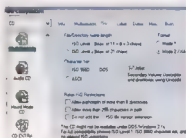
bi da sadržaj fajlove koje možete videti na slici br 1

Otvorite nov projekat u Nero-u (da opet ćemo koristiti NeroBurning Rom al' ovoga puta full program ne Nero Express!!!) dodajte fajlove u njega. Zatim napravite nov direktorijum u projektu i nazovite ga Roms. U njega natrpajte SNES

romove. Ne zaboravite šta vam Majstor Zmaj stalno ponavlja "ne smete posedovati rom fajl one igre čiji original ne posedujete inače će vas velike kompanije prgoniti kao pse, uhvatiti i oterati u zatvor".

Pre nego što pustite snimanje, budite sigurni da vam je Nero podešen kao na slici br 2

Staro pravilo važi, snimajte disk što



manjom brzinom da bi vam se PS2 manje mučio sa istim. Kada se rezanje završi uzdite ruku i hrabro ga ubacite u vaš PS2. Ako vidite nešto ovako (slika br 3) onda ste uspešli!

SNES Station kontrole su sledeće



SNES - PS2 mapiranje

D-Pad - D-Pad ili leva analogna palica

Start - Start

Select - Select

A - O

B - X

X - △

Y - ▽

L - □

R - ○

(može se izabrati u meniju)

L + R (takođe)

Da biste ušli u game meni iz kog možete i izaći iz igre i vratiti se u glavni meni emulatora pritisnite [L] + [R] ili [L] + [R]

To bi bilo to. SNES Station je prilično

napredan emulator, igre se emuliraju skoro savršeno baš kao i zvuk, podržava zipovane romove, snima save-ove na PS2 memorijsku karticu i ima menije u visokoj rezoluciji

Ako neko iz Nintendo čita ovo šalili smo se - ne valja ništa)



ostavi mi rodjaka

PISMA MAJSTORU ZMAJU

Ovog meseca se niste baš pretigli sa pitanjima i kontaktima, ali prosledeno mi je par SMS poruka na koje ću sada odgovoriti uz nameru da mi pišete više (da me ne bi uvideli uskoro!!!)

Pitanje za majstor Zmaja: Postoji li emulator koji za PS2 skida igre sa Super Nintendo, Nintendo 64 i NeoGeo?

ZMAJ: Dragi SMS posiljaocu, do sada emulatori nisu svideli već pustili igre, ali nema veze.

SuperNintendo emulator sam upravo objasnio. Nintendo 64 za PS2 ne postoji za sada, a čim ni na XBOX-u ne radi iako treba, dok NeoGeo možda i može da se pokrene preko MAME-a za PS2. Ito eventualne teme za sledeći broj.

BONUS je izdanstven u sverui Zma B majstor Zmaj koji program pusta sve DVD regione za Playstation 2 i odake da se downloaduje? Majstor Zmaj je Carl VLAD SRBIN

ZMAJ: Eee Srbinu, sve bi za dšabe... pa ajde, stvar se zove DVDX, možete naći instrukcije ovde www.geocities.com/raibee/dvdx.html

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



SERVIS

Preko **10 godina** iskustva u
servisiranju svih vrsta konzola za igru,
kao i svih dodataka za konzole
(adaptera, joypada, konvertora...).

Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki
servis dajemo **garanciju**.

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011 / 30 86 916 , 30 86 917

API

ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA



ŠTA JE API ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA:

API - asocijacija profesionalnih igrača je organizacija koja je spojila dugogodišnje želje igrača i interese velikog broja igraonica sa ciljem populariziranja na konzolama i organizovanja zabave i kod nas na način koji u svetu već dugo postoji

ŠTA DOBIJA IGRAONICA UČLANJENJEM U API ORGANIZACIJU.

1 Besplatnu reklamu u časopisu o igrama za konzole BONUS u veličini 1/8 ili 1/16 stranice (vrednosti do 6 000 din)

2 Nabavku celokupne opreme (konzole i sva dodatna oprema) po specijalnim uslovima

3 Servisiranje konzola opreme sa popustom od 30%

4 U okviru časopisa BONUS postojaće rubrike sa detaljnim pregledom svih dešavanja u okviru organizacije sa reportažama iz igraonica članicama API-ja

5 Detaljan pregled i uvid u tabele koje će se ažurirati na sajtu www.bonus.co.yu pod opcijom API

6. Sve gore navedeno će dovesti do afirmacije igraonica i popularizacije granja na konzolama, a samim tim i povećanja obima posla i finansijske dobiti

IGRAONICA KOJA ŽELI DA POSTANE ČLAN API ORGANIZACIJE TREBA DA:

1 Posедуje najmanje 2 (dve) PS2 konzole

2. Poseduje za svaku konzolu po 2 (dva) originalna PS2 joysticka

3 Poseduje najmanje 2 (dva) televizora veličine ekrana 51 cm ili više

4. Usaglasila pravila igre sa pravilima API organizacije



5. Saglasna je sa pravima i obavezama propisanim ugovorom sa API organizacijom i dužna je da isti potpiše

IGRAONICA KOJA ŽELI DA ORGANIZUJE API TURNIRE TREBA DA:

1 Bude član API organizacije

2 Poseduje najmanje 4 (četiri) PS2 konzole

3 Poseduje za svaku konzolu po 2 (dva) originalna PS2 joysticka

4. Poseduje najmanje 4 (četiri) televizora veličine ekrana 51 cm ili više

POPUNJAVANJE PRIJAVE I UPLATA:

Zainteresovanim igraonicama će API organizacija dostaviti potrebne papire za pristup kao i nalepnice koje će igraonica imati obavezu da istakne na vidnom mestu i koje će potvrđivati da je ista član organizacije. Sav propagandni materijal kao i formulare za pristup igraća organizacija je dužna da dostavi igraonici odmah po potpisivanju ugovora, koja će biti dužna da izvrši uplatu propisanu već pomenutim ugovorom

UGOVOR:

U ugovoru će jasno biti definisana prava i obaveze API organizacije prema igraonicama, odnosno prava i obaveze igraonica prema API organizaciji

KAKO SE POSTAJE REGISTROVAN IGRAČ?

Veoma jednostavno - potpuno besplatno - Popunjavanjem API registracionog formulara koji će popuniti u najbližoj igraonici sa API znakom

Igrač ima pravo da se registruje u više od jedne igraonice, ali nema pravo prenošenja ili sabiranja bodova iz jedne igraonice u drugu

- Zvanične API utakmice mogu da igraju samo registrovani igrači

- Rezultati se priznaju samo ako su oba igrača registrovana u igraonici u kojoj igraju

- Utakmice se moraju igrati po pravilima

PRAVO DA SE TAKMIČE I IGRAJU ZVANIČNE API UTAKMICE IMAJU SVI REGISTROVANI IGRAČI.

API

ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA



ma koja je propisao API a nalaze se staknuta na zidu svake API igraonice Pre početka svake utakmice ista se mora prijaviti odgovornom licu u igraonici, koji je dužan da je registruje i da zabeleži bodove svakom igraču

PRAVILA IGRE:

USLOVI:

- Utakmice se igraju na konzoli Playstation 2 sa dva originalna joypada i na televizoru dijagonale ekrana minimum 51 cm

- Igra se isključivo Winning Eleven 7 (verzija propisana od strane API organizacije) Pravila koja API propisuje za WE 7 mečeve

- U konzoli se ne sme nalaziti memorijska kartica

- Utakmica traje 10 minuta

- Kamera je nameštena na WIDE

- Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmica

- Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije FORMATION SETUP-a

- Stadijon je namešten na RANDOM

- Vreme je namešteno na RANDOM

- Sudija je namešten na RANDOM

- Golman je podešen na 3(tri) zvezdice

- Igrači po želji mogu izabrati bilo koji klub iz menija CLUB TEAM

- Dozvoljeno je da oba igrača izaberu isti klub sa kojim će igrati utakmicu (ovo pravilo ne važi za API i Masters turnire)

- Igrač koji sakupi 300 poena u svojoj igraonici dobija API legitimaciju koja mu daje mogućnost igranja na API turnirima

NAČIN BODOVANJA:

Pobeda: 3 poena
Nerešeno 2 poena
Poraz: 1 poen

- API turnire organizuje API svaka 2 meseca i na njima učestvuju prva 3(tri) igrača sa rang liste iz svake API igraonice

- Posle svakog API turnira resetuju se poeni svim igračima i svi igrači imaju jednak broj poena (nula) u svojoj igraonici

- Na API turnirima igrači stiču API bodove i dostevaju na API rang listu najboljih igrača Winning Eleven fudbala kod nas

- Na kraju svake kalendarske godine API organizuje MASTERS turnir na kome će učestvovati najboljih 50 igrača sa API rang liste

- API ima pravo da uputi poziv za igranje na turnirima (do tri igrača) i igračima koji se ne nalaze na API rang listama

NAGRADE API TURNIRI.

Prva nagrada

- Sony Playstation 2

Druga nagrada

- Game Boy Advance SP sa jednom igrom

Treća nagrada

- Playstation PS One Svakom učesniku API turnira organizacija poklanja časopis BONUS

MASTERS:

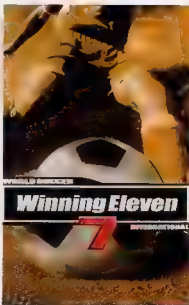
Prva nagrada

- SONY televizor

- Sony Playstation 2 sa memorijskom karticom i dva originalna joypada

- Ovuženje 5.1 (kućni bioskop)

Ostale nagrade API će naknadno objaviti



API

ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA



SUPER MARIO
TC Sloboda II/7
Indjija



Igraonica

ANUBIS



Ul. Srpskih vladara br. 40
Mob. Tel. (+381) 063/850-88-20
E-mail: corpora777@yahoo.com
Corpora@ptt.yu

PLAYSTATION
FLASH

063/427-458
MILJAN

019/512-717
prof.kostića 27

PlayStation 2 Igraonica

Pavlovačka 1, Ruma
(preko puta doma JNA)



SONY
extreme

-NAJVEĆI IZBOR IGARA
-NAJPOVOLJNIJE CENE
-IZNAJMLJIVANJE KONZOLA



W GAMES

Aleksandra Stojanovića 8
Novi Pazar

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Maksimalna objektivnost u ocenjivanju je imperativ svakog modernog igračkog časopisa a samim tim i Bonusa, jer nam je cilj da vam zaista realno prikazemo da li su igre koje opisujemo vredne vaše pažnje ili ne, jer na kraju, vi ste ti koji za njih izdvajaju novac. To je ujedno i jedini razlog zbog čega sada primenjujemo novi, daleko savršeniji sistem koji se više ne bazira na procentima (jer niko nije u stanju da savršeno rangira igre od 1 do 100) nego na prostim ocenama od 0.5 do 5.0, u koracima od po 0.5

Sve igre se ocenjuju u ukupno 4 kategorije, a evo i šta one obuhvataju

GRAFIKA

Ovo je ocena za celokupnu vizualnu dopadljivost igre koju ne čini samo broj upotrebljenih poligona i oštre teksture nego i celokupan dizajn igre, kvalitet prerenderovanih filmova (kao li ima) i naravno, glatkoća animacije.

KONTROLA

Da bi igra dobila visoku ocenu u ovoj kategoriji potrebno je da ima dobro koncipiran, pregledan interfejs i što kvalitetnije rešen kontrolni sistem. Ako je reč o igrama sa pogledom iz trećeg lica veoma bitan faktor postaje i položaj kamere koji kao što znate, često može da uprosti sve.

IGROMER

GRAFIKA

KONTROLA

ZVUK

ZABAVNOST

ZVUK

Ove su objedinjene ocene za muziku i zvučne efekte koji čine nerazdvojivu celinu u svakoj igri. Zvučni efekti moraju biti uverljivi a muzička podloga u skladu sa akcijom na ekranu.

ZABAVNOST

Ovo je najvažnija ocena na čije formiranje utiču sve prethodne kategorije uz još dva faktora a to su replay value (da li vredi prelaziti igru više od jednog puta, odnosno koliko je zarazna) i njena dužina. Naravno, neke igre ne poseduju naročito replay value (recimo Final Fantasy serijal) ali to uspešno nadoknađuju širjenicom da je za njihovo prelaženje potrebno utrošiti na desetina sati. Zahvaljujući ovakvom sistemu i igre sa slabom grafikom i zvukom (recimo fudbalski menadžeri, logičke igre) i dalje mogu da dobiju maksimalnih 5.0 u ovoj kategoriji. Zabavnost zapravo odgovara na najvažnija pitanja svakog od vas: koliko je zabavna ova igra i da li vredi da je nabavim? Pod našu preporuku spadaju sve igre sa ocenom od bar 4.0



boNus

MAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



"Oživljavanje prastarog zaboravljenog hita u najbolju igru na XBOX-u danas."

Igre sa nindžama postoje otkako i same igre uopšte. Svako će se setiti SEGA-inog Shinobija sa arkada, a malo onih koji su u to vreme imali NES će se možda setiti i Ninja Gaidena, nindža akcione igre od Tecmoa iz dana mnogo pre Dead or Alive i današnje popularnosti koju ta kompanija uživa. Neki naši čitaoci se verovatno nisu ni rodili 1989. kada je Ryu Hayabusa prvi put na NES-u mlatio svojom katanom u prvom delu Ninja Gaidena, koji je kasnije portovan na više sistema. Posle je usledelo i par manje zapaženih nastavaka kao i trilogija kompanija za SNES.

Lk Ryu Hayabuse se pojavio ponovo tek u Dead or Alive seriji borilačkih igara od Tecmovog Team Ninja. Tada je ime lika ubačeno čisto kao omaž starom Ninja Gaidenu, ali je nešto kasnije Tomonobu Itagaki, glavni čovek Team Ninja, odlučio i da napravi kompletno novu igru sa Ryuom da je nazove po starom hitu. Tako je nastao Ninja Gaiden za XBOX koji je najavljen i odigran još od 2002.



Novi Ninja Gaiden nema mnogo veze sa starijim igrama, niti previše liči na skorajnju obradu Shibobija i naslove tog tipa, već se radi o veoma originalnoj igri koja kombinuje više žanrova. Iako na prvi pogled deluje kao da se radi o klasičnoj nindža akcionoj igri iz trećeg lica, Ninja Gaiden sadrži RPG, istraživačke, pa i platformске elemente.

Igru počinjete sa katanom, a kasnije je moguće pronaći nunchake, kopljе i još oko desetak različitog oružja. Treba napomenuti da svako oružje ima svoje posebne napade, combo tehnike i specijalni napad. Specijalni napadi su prilično efektni i ako ih izvedete kada protivnik ima malo energije, osakatićete ga za neku deo tela.

"SADA JE IGRA NAPOKON PRED NAMA I MOŽEMO POTPUNO ISKRENO DA KAŽEMO DA JE VREDELA SVAKOG DANA ČEKANJA."



Obilježavanje i kontrola omogućavajući je vaditi neograničene količine strela.

Igra počinje prćom o zlom mračnom zmajevskom maču koji čuvaju moderni nasljednici zmajevske linije. Hayabusa klan čija je odgovornost da spreče da mač padne u pogrešne ruke. Priča počinje sa Ryuom obučeni u tradicionalnu nindža odeću kako se probija kroz planine, dajući vam vremena da savladate prilično intuitivne arcade-like kontrole. Ubrzo zatim saznaje da je Hayabusa selo, mesto njegovog klan napadnuto i u plamenu. Ryu stiže previše kasno na lice mesta i zatiče greater fiend gospodara Dokua kako otima zli mračni zmajevski mač. U pokušaju da ga zaustavi, dobija tim mačem po leđima jedan udarac koji ga ostavlja na zemlji. Bez mnogo objašnjenja šta se u međuvremenu desilo, u sledećoj sceni vidite Ryua kako se sprema za osvetu oblači modernije nindža odeću i u potrazi za očetim mačem i pravdom, ukrca se na airship koji leti ka glavnom gradu imperije iz koje je Doku.

Ono što ćete prvo primetiti je fenomenalna grafika. Sve je šareno, ali veoma oštro i precizno, perfektno animirano i sve teče fluidno sa visokom frame rateom – pravi raj za oči. Za razliku od SEGA-inog XBOX hita Otogry Myth Of Demons, koji je takode gurao XBOX skoro do maximuma po pitanju grafike i efekata, ovdje je sve daleko svetlije i preciznije. Preciznosti pomaže polu-statična kamera i dizajn nivoa koji uvek skreće pažnju igraču na bitne stvari, jer ni jedan element dizajna nije prepušten slučaju.

"Kontrola lika je dovedena do savršenstva. Ryu će se okretati i skakati vrlo lako odbijati i trčati uz zidove na mnogo načina neviđenom lakoćom, slično kao u igri Prince Of Persia. Sands Of Time samo još bolje!"

Bliska borba sa neprijateljima skoro da podseća na Soul Calibur po količini poteza, hladnog oružja i comboa koje je moguće izvesti. Ispoliranost ovog naslova se vidi na svakom koraku, pa tako i kada su oružja u

najtežnje glavu. Osim oružja za blisku borbu, nosićete i projektilna oružja kao što su razne vrste šurikenja kojima možete malo oslabiti neprijatelje sa razdaljine, razvaliti prolaz ako su eksplzivni i slično. Luk i razne vrste strelа služe za rešavanje problema na snajperski način, jer je prilika za nišanje moguće preći u pogled iz prvog lica i čak i zumirati (nije bitno kako, bitno je da je ignovo).



Potrebni su vam šuriken i luk koji će vam se desetiće vam se ovo...



Kupovina i uprade oružja

Svaki praženi neprijatelj vam ostavlja energiju, novac ili ki. Dragon Ball Z fanovi- ma nije potrebno objašnjavati šta je "ki", ali za sve ostale - recimo da se radi o energiji za magije, najprostije rečeno, bez mnogo ulazanja u mitologiju i slično Ryuuko ki moći ti spiritualne snage će mu omogućiti da koristi ninpou magične napade. Različiti ninpou napadi se mogu pronaći po nivoima u sanducima sa blagom ili se kupuju u radnji 'kod dede'. Uglavnom, magije se aktiviraju pritisком na dva dugmeta i troše lo, a

"U IGRI NEMA ŠUNJANJA I STEALTH AKCIJE, LEPLJENJA ZA ZIDOVE I SLIČNIH KLIŠEA. VEĆ SE SVE SVODI NA PRAVU AKCIJU."

postavljaju se baš kao oružja ili drugi predmeti (armlet), koji poboljšavaju karakteristike lika, iz veoma lepog in-game menija koji je jedan od glavnih elemenata koji doprinose složenosti Ninja Gaidena i čine ga nečim više od obične akcione igre

Novac koji sam spomenuo moguće je trošiti u radnjama koje se ne nalaze između nivoa, kao recimo u Otogyu, već u samoj

igri U radnjama koje drži starac-trgovac moguće je kupiti predmete za dopunjavanje energije i kila, baš kao u Final Fantasyu recimo, kao i oružja i ninpo magije. Osim kupovine stvar, na istom mestu možete unaprediti oružja i ninpo magije. Sve to košta i zato je gomilanje novca bitno

Tako će na početku junti kroz nivou u prozori i tradicionalne japanske građevine baš kao da se radi o nekoj istorijskoj igri, di bi se kasnije oružanje promenio na fantastički letelič brod pun futurističkih vojnika i stari gradilić iz totalno drugog vremena sa gomilom "ne realnih" monstruma na ulicama. To bi bio samo kraći opis prva tri nivoa od šestnaest! Ne radi se ni o kakvim putovanjima kroz vreme ili okruženjima koja su nabacana bez nekog razloga, već je, verovali ili ne, ovakva raznovrsnost koliko toliko podržana pričom. Kada se posle par nivoa pomirite sa tom nepredvidljivošću, nećete imati problema sa svetom Ninj Gaidena. Koncept nivoa je više nego originalan i različit. Videćete nivo u kojima ćete se kretati linearno u jednom smeru, nivo u

kopima ćete lutati po različitim prostorijama unutar neke građevine ili čitave gradove po cijem ćete ulicama i zgradama mlađbi neprijatelji i tražiti predmete za rješavanje avanturističkih problema. Sa vuzelne strane, nivoi, a i sve ostalo, izgleda savršeno i na te kvalitete igre ne vredi trošiti reči jer je poznato koliko Team Ninja dobro poznaje XBOX hardware i kakve umetničke kvalitete ljudi iz istog tima imaju. Nivoi izgledaju

STARE NINJA GAIDEN IGRE

[illegible]

O	od
stran	stranin
izd	izdavaču
tradi	tradicija
minu	minuta
na	na
na	na
pro	pro



detaljno kao Dead Or Alive pozadine ako ne i bolje, kao i likovi što posebno dotazi do izražaja prilikom skriptovanih scena u igri u kojima se vide zbliža. Osim skriptovanih animacija, povremeno ćete gledati i FMV animacije koje su još jedna od prepoznatljivih specijalnosti Team Ninja. Igra grafički prosto blista i na običnom TV-u, ali kada priključite XBOX na HDTV (480p) za koji Ninja Golden ima podršku, dobijate kvalitet za kojim ni jedna igra sa PS2 ili GameCubom ne može da se opredi.

Na svakom koraku vidi se da je velik trud uložjen u igru i poliranje svih detalja, pa tako



Meni! podsećaju na neki akcioni RPG



Različiti, ali to nije... Sličnost sa vestima
DOA devojkama je slučajna

ni zvučna strana nije izostavljena. Efekti su odlični kao što se i očekivalo. Muzika je raznovrsna kao i nivoi i uglavnom je neupadljiva, mada ima par stvarno dobrih tema. Za glasove možete birati, originalnu japansku ili englesku sinkronizaciju. Stvar ukusa uz napomenu da su i engleski glasovi prihvatljivi.

Na početku igre imate izbor između normal i hard, a tek kasnije dobijate i very hard mod. Šta reći više osim i da je normal mod možda previše težak za prosečne igrače, posebno posle prve polovine igre. Da biste

"ONO ŠTO NINJA GAIDEN STVARNO ČINI POSEBNIM SU OKRUŽENJA KOJA SE DRASTIČNO RAZLIKUJU OD NIVOA DO NIVOVA, BAŠ KAO I NEPRIJATELJI NA NJIMA."

prešli Ninja Gaiden, iako morate biti pravi nindža sa brzim refleksima, velikom koncentracijom i veoma promišljenim akcijama. Ni najslabiji protivnici neće pasti ako im pridete i priskakate samo jedno dugme za napad brzo kao što je slučaj u sličnim igra-



Ovakvo je izgled igre... Iznenađujuće iz
neke anime komedije



ma na najmanjim nivoima težine. Moraćete da naučite da igrate defanzivno - da bloki-



...i naučite da igrate defanzivno...
če vas naučiti strpljenje

rate i izbegavate udarce, pa i da koristite okolinu u vašu korist (ništa lepše od odbijanja o zid radi hvatanja visine i prikucavanja protivnika oružjem svom snagom odozgo). Fluidno izvođenje i dobra mehanika igre će omogućiti da sve ovo stvarno i naučite ako se potrudite. Težina ove igre joj daje i određenu dubinu, a jedina mana vezana za problem sa težinom je što se energija previše brzo troši pa ćete često gubiti život posle čega ćete biti vraćeni na poslednji save-point kojih baš i nema previše često. Frustracija oko save-pointa dolazi od izražaja tek kasnije u igri gde ćete često morati da ponovo prelazite teške bossove i lokacije pored kojih ste se prošli put jedva provukli.

Osim toga, teško da je moguće pronaći neki drugi nedostatak, a ne ispasti cepidla-

Ninja Gaiden je unikatan mix različitih žanrova u nešto novo, a da to ne izgleda forsirano ili loše realizovano. Igra je čist AAA naslov i u rangu je mnogih "system-seller" igara koje izlaze uz konzole da bi pogurale prodaju u startu. Tako da ako ste se dvoumili da li da nabavite XBOX do sada imate jedan "ekskluzivni" razlog više, Ninja Gaiden, a ukoliko već odavno imate XBOX ova igra će ga svakako vratiti u život posle prilično dosadnog perioda bez igara ovog kalibra.

IGROMER

Izdavač: TECMO

Developer: TEAM NINJA

bonus

GRAFIKA

5

ZVUK

4.5

i ponavljaju se.

KONTROLA

5

NABAVILOS

4.5

ili brzu zabavu.

FORBIDDEN SIREN

"Ova igra unosi neke novine u survival horor žanr, ali nažalost nije bez mana."



Ova igra je delo bivših programera iz Konami-ja i to se da primetiti, jer igra odiše sličnom jezivom atmosferom kao i Silent Hill. Developeri su uveli neke nove elemente u žanr i osmislili stvarno jezivu priču, ali velika težina, loše kontrole i užasna sinhronizacija će definitivno odbiti velik broj ljudi. Što bi bila velika šteta, jer je u ovaj naslov uloženo mnogo truda.

To je i uspeo jer za razliku od većine ostalih survival horor igara gde igrać ubije masu neprijatelja i koristi razne zavoje i lekove da izleči najozbiljnije rane Forbidden Siren predstavlja veoma vernu simulaciju. Vaš junak kao oružje koristi

razjašnjeni neki prizori koje ste imali prilike da vidite pri prvom prelasku te tenorije



Reika od levi

Tokom igre ćete pronalaziti niz članaka knjiga, i tek njihovim čitanjem počete da razumete radnju. Priča je dovoljno ntrigantna i mistična da predstavlja velik razlog za prelazak igre. Kao što sam već rekao ova igra je teška, veoma teška. Prvo veći deo igre bićete goloruki tako da zombije nećete moći da eliminirate uopšte već ćete se šunjati, gde do izražaja dolaze super čula koja zombiji poseduju tako da je jako teško sakriti se od njih, a ima ih mnogo. Za razliku od zombija u drugim gramima ovi su veoma brzi i spretni tako da će vas stići i ubiti uvek kada vas primete. A kada umrete vraćate se na početak. Drugi put ćete odabrati alternativno rešenje, ali kada se i ono pokaže loše bićete opet na početku. I tako sve dok vas li ne posluži sreća ili uspete da skontate



Večera

ono što pronađe u okolini, a ako dođe do borbe umire posle dva metka. Ovaj nivo realnosti se neće svideti svakome stoga je ova igra namenjena samo najhrabrijim i najžalivijim igračima survival horor igara.

"KEIICHIRO TOYAMA (JEDAN OD VAŽNIJIH LUDI KOJI SU RADILI NA SILENT HILL-U) JE ODLUČIO DA NAPRAVI IGRU KOJA ČE IMATI JEZIVU ATMOSFERU NE SAMO ZBOG PRIČE I BALIZNIH NEPRIJATELJA NEGO I ZBOG NAČINA IGRANJA."

Radnja je smeštena u jedno malo japansko selo koje je jedne večeri postalo leglo čudnih nemrtvih bića zvanih Shibito. Ova stvorenja nisu ništa drugo do stari dobri zombiji. U igri vodite 10 različitih likova koji pokušavaju da spasu živu glavu. Sama priča je veoma konfuzna, tek ćete posle pola predene igre početi da shvatate neke stvari. Vreme dešavanja igre su tri dana koja su prepuna veoma burnim događajima. Tokom ova tri dana vodiceće bih 10 likova po raznim lokacijama, ali nekada ćete se nalaziti na istoj lokaciji sa drugim likom. Tek u toj drugoj poseti će vam biti

koju putanju su autori igre zamislili. Situacija je mnogo gora kada niste sami, a to je često. Na jedvite jadi uspete svoju glavu da spasite, a ne još jedno bezpomoćno stvorenje koje u potpunosti zavisi od vas jer je veštačka inteligencija priateljskih likova očajna. Pored super zombija kontrole će vam zadavati dosta prob-

Vaš lik se kreće veoma sporo i nekako neprodno, kada dođe do borbe bilo one z bliza ili iz daleka mrtvi ste. Kada se borite sa hladnim oružjem jako nedostaje

moćnost bloka, a istim veoma sporo zamahivanje ne pomaže. Što se tiče vatrenog oružja ono je ekstra retko i veoma nezgodno za korišćenje jer nema automatskog nišanja. Plus kada hoćete da pripucate puškom igra odmah zumira pogled (možete kasnije da sami odzumirate) što je glupo jer dok vi odzumirate pogled zombi koji je ispred vas ima da vas iseka na komade. Što je najgore zombije ne možete da ubijete! Možete samo da ih ošamutite, posle dva-tri minuta vraćaju se u aktivno stanje. Još jedna stvar koja će vas nervirati je postojanje velikog broja nevidljivih barijera. Pored toga ako se samo očešete u zid vaš lik će se ponašati kao da ste u njega naleteli, ovo nevideno

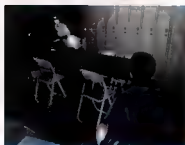


Lupa Aspinika

nervira. Autori su ubacili jednu zanimljivu stvar u igru da bi je malo olakšali i učinili zanimljivijom. Ta komponenta je Sight Jacking. Svaki lik u igri ima mogućnost povezivanja sa neprijateljem na putem uma. Kada ste povezani možete da gledate kroz njihove oči. Pritiskom na L2 dobijate mogućnost povezivanja sa neprijateljima. Rotirajući levu analognu palicu tražite neprijatelje, kada ih pronađete možete da ih memorišete na akcijske tastere (ukupno



Ne bih je poželeo za devojku



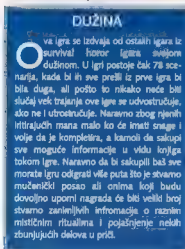
Pitanje: Da li je zombi policajac gori od običnog?

4 pozicije) Ova opcija pored toga što atmosferu podiže na veoma visok nivo (uitra je jezivo kada gledate iz očiju zombija koji kreće na vas) pomaže vam u snalaženju na mapi jer će je zombiji

"IGRA JE PUNA JEZIVIH ANIMACIJA POPUT ONIH IZ SILENT HILL-A KOJE VIŠE ZBUNJUJU IGRAČA NEGO ŠTO MU RAZJAŠNIJUJU SITUACIJU U KOJOJ SE NALAZI."

istražiti umesto vas. Kada smo već kod snalaženja po lokacijama da navedem da u igri postoji mapa, ali je ona skoro beskorisna jer ne označava vašu trenutnu lokaciju

Akcije u igri ne izvodite direktno već kada ste biru premeta pritiskom na akcioni taster dobijate mali meni u kome



DUŽINA

Ova igra se izdvaja od ostalih igara iz survival horor igara svijetom dužinom. U igri postoje čak 78 scenarija, kada bi ih sve prešli iz prve igra bi bila duga, ali pošto to nikako neće biti slučaj već trajanje ove igre se udvostručuje, ako ne i utrostručuje. Naravno zbog njenih iritirajućih mana malo ko će imati snage i volje da je kompletira, a kamoli da sakupi sve moguće informacije u vidu knjiga tokom igre. Naravno da bi sakupili baš sve morate igru odigrati više puta što je stvarno mučenički posao ali onima koji budu dovoljno uporni nagrada će biti veliki broj stvarno zanimljivih informacija o raznim mističnim ritualima i pojašnjenje nekih zbunjujućih delova u priči.

birate željenu radnju (ispitaj, pokupi, otključaj itd.) Ovakav način kontrole nije loš samo malo usporava igru jer da bi pokupili predmet morate pritisnuti dva-tri tastera umesto jednog. Još jedna nezgodna stvar u igri je njena strukturna podeljena na scenarije, u svakom scenariju imate primarni zadatak koji vam je jasno kazan i sekundarni koji vam niko nikada neće reći šta je. Ovo nije problem u početku jer da bi završili sa scenarijom morate samo da obavite primarni zadatak, ali kasnije će vas igra bez objašnjenja vraćati na već pređene scenarije. Većinu ljudi će ovo zbuniti i iznervirati. Nije sve baš tako crno, što duže budete igrali igru bolje ćete se u njoj snalaziti, tako da kada vas vrate na neku staru oblast preći ćete je bez muke i čudićete se što ste se ranije mučili oko

autoru su se odlučili na upotrebu detaljnih animiranih tekstura preko kojih likovi iskazuju emocije. Ovo izgleda solidno, ali po meni nemože da zameni odlično animirane 3D modele lica korišćenih u na primer Silent Hill-u 3. Lokacije u igri su nekako neinspirativne, stalno prolazite



Bežanje kroz šumu

kroz veoma slične predele koje još i ne vidite jer je u igri stalno mrak ili magla. Ovo povećava atmosferu, ali uspešno prikriva loše pozadine. Specijalni efekti su solidni, magla i kiša dobro izgledaju. Ni osvetljenje nije loše, ali opet nije na nivou kralja tj. Silent Hill-a 3.

Što se zvuka tiče on je odličan, zombiji proizvode tako jezive zvukove da je to zapanjujuće. Takođe tokom igre se pojavljuje zvuk sirene za protiv-vazdušnu opasnost koja je za nas pogotovo jeziva. Muzika je uvek u pozadini i obavlja svoj posao valjano, ali zato su tu stvarno očajni glasovi likova. Svi likovi u igri su japanci, a zvuče ko da su matori englezi koji ne znaju da glume. Stvarno ne znam zašto je Sony dozvolio ovako naka kvaliteta sinhronizacije. Sve u svemu i grafika je spoj dobrih i loših strana kao i igrovost.

Ova igra je mogla biti apsolutni hit, ali Sony je poprilično zabrljao stvar. Igra na papiru deluje odlično, ali je zato izvedba užasna što je stvarno šteta, jer su autori bili stvarno kreativni. Ostaje nam da se nadamo da će se Sony malo više potruditi za nastavak koji je već najavljen.

nje. Posle tako lakog završetka nekog scenarija osećaćete se zadovoljno, naravno do sledećeg novog zadatka. Igra je zbog 10 različitih likova i zbog vraćanja unazad veoma duga za jednu survival horor igru, iako vas ponese njena odlična atmosfera naigracete se.



Grafika u igri je iznad proseka, ali je daleko od maksimuma za PS2. Prvo što se uočava je visoka rezolucija i odličan anti-aliasing filter zbog koga igra izgleda neverovatno glatko i oštro što baš i nije čest slučaj sa igrama za PS2. Modeli likova su prosečni, lica su odradena na zanimljiv način. Umesto kompleksnih 3D lica

IGROMER

Izdavač: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Developer: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

bonus

GRAFIKA	Zanimljivo rešena facijalna animacija i visoka rezolucija igre	KONTROLA	Loše i nepredvidne kontrole zadržavaju vam problem
4		3	
ZVUK	Ki i muzika pokvareni	ZABAVNOST	Ko je je... pak... o jezivoj atmosferi
4		3	

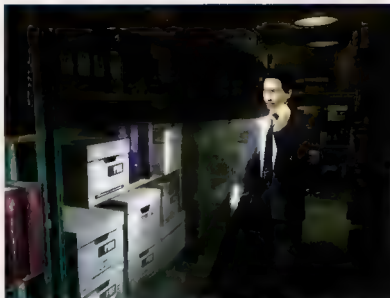
X-FILES RESIST OR SERVE



"Druga igra rađena po kulturnoj seriji. Za razliku od prve u ovoj su glavni likovi Scully i Mulder."

Pre nekoliko godina dok je Dosije X još uvek bila aktuelna serija pojavila se igra pod nazivom X-Files The Game. Ovaj naslov je bio point & click avantura nalik na interaktivni film u kom ste vodili mladog FBI agenta čiji je zadatak bio pronalazak Skali i Moldera koji su misteriozno nestali. Igra je bila dobila, ali uvođenje novog glavnog lika se baš i nije svidelo fanovima serije. Zato su Fox i Vivendi angažovali malu grupu programera pod nazivom Black Ops da naprave novu X-Files koja će biti savršena ekranizacija serije. Pošto se Dosije X više ne emituje popularnost mu je opala, tako da autori nisu mogli računati na ime da proda ovaj naslov i ovog puta, pa su zbog toga napravili stvarno odličnu igru. Odmah da napomenem da se ova igra u potpunosti razlikuje od prve, za razliku od ogromne količine mozganja u prvoj igri, ovde ćete potrošiti ogromnu količinu olova. Nekima se možda neće svideti ovako akcioni pristup Dosijeu X, ali igra je odlična i to nemože da se ospori nikako.

Pisci scenarija za seriju su bili angažovani da napišu priču za ovu igru. Zbog toga je priča zanimljiva, ali već viđena ako ste gledali seriju. Igra je podeljena na tri epizode koje su međusobno povezane. Sve počinje odličnom animacijom koja pokazuje pad vanzemaljske letelice negde u Rusiji. Kao

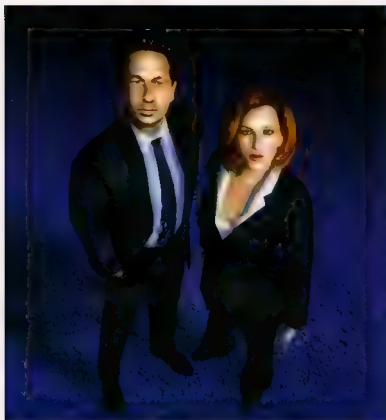


posledica pada javlja se eksplozija koja uništava sve u širokom radijusu, jedino mala beba ostaje živa, ali okružena vanzemaljskom tečnošću zvanom 'black oil'. Posle animacije ide standardna špica iz serije koja će u fanovima probuditi snažne emocije (u meni jeste). Priča u igri počinje dolaskom Moldera i Skali u mali gradić gde su se u proteklih par nedelja dogodila brojna ubistva. Ubrzo će saznati da je stanovništvo inficirano virusom koji je stanovnike pretvorio u zombije. Ovo malo previše liči na Resident Evil, ali dobro, ostatak priče je ipak mnogo bolji. Samo da navedem bitnije lokacije koje ćete posetiti: mali planinski gradić Red Falls, tajni istraživački centar u Sibiru i vanzemaljsku letelicu zakopanu ispod zemlje.

više voli da rešava zagonetke. Tokom igre Molder i Skali će provesti jako malo vremena zajedno tako da se igru isplati odigrati dva puta. Još jedna stvar koju su autori pozajmili iz AitD-a je činjenica da se zombiji plaše svetlosti, tako da ako nemate municije uperite svetlost u njih i bežite, jer će biti paralisani veoma kratko. Što se tiče kontrola one su veoma slične igrama iz survival horor



Prva stvar koju sam primetio igrajući ovu igru je da su autori pozajmili neke ideje iz poslednjeg nastavka Alone in The Dark serijala (u daljem tekstu AitD). Kao i u zadnjem AitD-u na početku birate između muškog i ženskog lika gde svako ima svoju verziju priče i zagonetki. Igranje sa Molderom je naravno više akciono orijentisano, dok Skali



žanra kao što je Resident Evil, tako da ćete se osećati kod kuće igra iza odličan inventar (neograničene kapaciteta) u kome možete pogledati prelepe modele svih predmeta koje tokom igre pronađete. U inventaru možete videti i maštovitu skalu za energiju, tj sliku vašeg lika koja se polako pretapa u neki tip rendgenskog snimka koji pokazuje količinu oštećenja. Mapa u igri je odlična – po poseti neke lokacije na mapi se ucrtava njeno ime što, verujem, ima da bude korisno. Naravno kakvi bi Molder i Skali bi li FBI agent da nemaju mali notes gde zapisuju svoja zapažanja. Notes je veoma koristan tokom igre jer pažljivim

čitanjem istog igrač uvek može da dobije ideju šta činiti sledeće. Sama igra je poprilično linearna što nikako nije loše. Neće se dešavati da trošite vaše dragoceno vreme šetajući bezciljno. Uvek



Molder izgleda ko pravi

ćete imati jasno definisan cilj, što će vas motivisati da nastavite sa igrom. Tokom igre ćete pronalaziti veliki broj korisnih predmeta i to uz pomoć veoma korisne baterijske lampe. Pored plašenja neprijatelja, lampu služi i za otkrivanje bitnih predmeta. Kada se snop svetlosti uperi prema nekom važnom predmetu on će zasvetlucati, opet elementar pozajmljen iz AitD-a, ali bitno je da funkcioniše odlično. Jedna pomalo smešna stvar je

BONUSI

Bez prethodne igre omogućimo vam je da pogledate biografije poznatih likova iz serije i da pogledate po koji artwork. Preloadom igre vam se odličavaju mnogi bonusi kao gomila slika iz produkcije igre, zvučni tečaj se snimanja glasova za igru, detaljne analize pišće iz igre i tome slične stvari. Igračima će se posebno svideti činjenica da se sve ove stvari odličavaju prostim preloadom igre, znači nije potrebno kupovati 1000 koda ili ih sve videti kao što je to potrebno za neke igre (Resident Evil 3 mi prvi pada na pamet).

to što na zombijima ponekad možete naći municiju i bitne predmete za priču. Ovo ne bi bilo čudno da se ne dešavaju scene gde vas devojka u bikiniju koja je upravo izašla iz jakuzija, ne napadne i po svojoj smrti ostavi šaržer za vaš verni 9mm pištolj. Ja vam savetujem da svakog eliminisanog zombija spitate da se ne bi zaglavili kao ja (tražio sam ključ po čitavom gradu dok ga nisam



Au ala je gadna

našao u posedu jednog od prvih zombija). Tokom igranja jedina stvar koja mi je zasmetala je poprilično loše kadriranje kamere. U igri je napravljen miks fiksnih (Resident Evil i ostali) i pokretnih kamera. Dosta često će se desiti da ne vidite gde idete i šta vas očekuje. Sva sreća pa postoji automatsko nišanje tako da ipak možete uspešno da se borite i sa neprijateljima koje ne možete da vidite zbog glupog položaja kamere. U igri ćete najčešće koristiti 9mm pištolj, ali biće tu i jačeg oružja kao što je sačmarica i verni Kalašnjikov (AK-47). Municije uglavnom nema dovoljno za eliminaciju svih zombija tako da budite štedljivi. Inače ova igra po svom konceptu i načinu igranja pripada modernim survival horror igrama, ali ona to ipak nije. Priznajem nekolicinu puta sam se naježio i trgnuo igrajući ovu igru, ali atmosfera je daleko od one iz Silent Hill ili Resident Evil igara. Naravno ovo ne možemo uzeti kao veliku zamerku jer ova igra ima neku svoju specifičnu



Razgovor u kolima

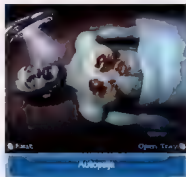


Jedna od jezovitih scena

atmosferu koja dosta podseća na serije Utisak koji sam stekao igrajući ovaj naslov je krajnje pozitivan, igra je odličan spoj akcije, zagonetki i dobre priče. Dužina je više nego solidna oko 12 sati je potrebno da se završi. Ovo pomnožite sa dva jer ako igru ne pređete sa oba lika bolje je da je niste ni završili.

Grafika je poprilično dobra. Modeli Skali i Moldera izgledaju veoma slično živim uzorima. Lica su im animirana veoma dobro tako da izgledaju poprilično

ubedljivo, ali zato izgledaju nekako robotizovano dok trče ili hodaju. Zombiji su takođe prikazani veoma dobro, izgledaju baš kako živi. Treba da izgleda što se tiče tekstura one su poprilično dobre i konstantnog su kvaliteta tokom cele igre što nije slučaj sa mnogim današnjim igrama. Osvetljenje u igri je spoj senčenja u realnom vremenu i klasičnih senki koje predstavljaju statičnu teksturu. Ne znam zašto se autori nisu u potpunosti odlučili na dinamično senčenje. Mada predpostavljam da su to uradili radi održanja



Autopulja



Molderova kancelarija (cool poster)

konstantnosti animacije, koja i ovako zna da štucne kada se pojavi veći broj zombija na ekranu. Kada u igri nađete na delove gde je senčenje dinamično imaćete šta da vidite. Senke izgledaju veoma realno i stvarno stvaraju dobru atmosferu. Jedna stvar koja mi se posebno svidela je ta da Molder Skali menjaju odeću u zavisnosti od lokacije gde se nalaze. Što se tiče lokacija one baš i nisu preterano detaljne, što se teško primećuje zbog konstantnog mraka u igri. Još jedna pozitivna stvar je interfejs koji je u duhu serije. Zvučni efekti su odgovarajući, dok je muzika uzeta iz serije tako da je vrhunskog kvaliteta. Glasovi su fenomenalni jer su ih pozajmili David Duchovny i Gillian Anderson. Gluma je vrhunska, a dijalozni su veoma dobro napisani. Molder je još uvek veoma duhovit kao šip je bio u seriji. Pri poseti videoklubu Molder će prokomentarisati kako je njegov omiljen film za 'odrasle' iznajmljen. Ovakvih fazona u igri ima još, tako da igrajući ovu igru imate osećaj kao da gledate jednu epizodu Dosijsa X.

Ovu igru mogu da preporučim svim fanovima Dosijsa X i svim fanovima survival horror igara. Ako ste i jedno i drugo ova igra će biti prava poslastica za vas. Igra nije van-serijska, ali predstavlja veoma uspešno prebacivanje popularne serije u video igru koja je još i veoma igriva. Igrajte ovu igru i zapamtite - The truth is out there !!!

IGROMER

Izdavač: VIVENDI UNIVERSAL

Developer: BLACK OPS

GRAFIKA

4

Molder i Skali izgledaju veoma slično živim uzorima

ZVUK

5

KONTROLA

4

Igra je veoma igriva i predstavlja veoma uspešno prebacivanje popularne serije u video igru

ZABAVNOST

4.5

Igra je veoma igriva i predstavlja veoma uspešno prebacivanje popularne serije u video igru

MISLIŠ DA SI DOBAR ?



API
ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

PROVERI SVOJU SNAGU NA **API** TURNIRIMA U SVIM BOLJIM IGRAONICAMA

Tel: 011 / 380 77 12 , 380 77 36

GLASS ROSE

"Point & click avanture su već pomalo zaboravljen žanr, ali Capcom će ovom igrom pokušati to da promeni."



U vreme kada na PC u skoro da i nema point & click avantura Capcom se odlučio na hrabar potez izbacivši jednu takvu igru na tržište konzola. Ova igra se pojavila u Japanu pre izvesnog vremena i mnogo ljudi je mislilo da će na tom tržištu i ostati, ali Capcom je napravio „oš jednu interesantnu odluku i zbacio ovu igru i na Evropskom tržištu, a ne Američkom. Kako će ovo uticati na prodaju igre vreme će pokazati

ipak avantura bez mnogo akcije priča je glavna stvar koja vas motiviše na igranje Glass Rose nije zakazao u ovom segmentu stoga ćete uživati u razrešenju misterije. Igra je prepuna stvarno lepih animacija koje su još jedan razlog plus za prelaženje igre

Kada igra počne videćete prepoznatljiv interfejs point & click avantura. Tu je kursor koji pomerate analognom palicom i sa

"TOKOM IGRE ČETE NALAZITI NA DELIĆE NAOMINOG SRCA I TO U DVE BOJE BELOJ I CRNOJ. PROBLEM JE U TOME ŠTO ČETE BOJU SAZNATI TEK KADA IH POKUPITE, A AKO SAKUPITE PREVIŠE CRNIH NAOMI UMIRE."

Ovo neće imati nikakav uticaj na igrače iz Evrope tako da igru moraju izvući ostali elementi kao što su priča i način igranja. Sva sreća pa su ov elementi ipak iznad proseka tako da će igra ipak imati svoju publiku

Igra počinje standardno leprim introom (ipak je to Capcom) u kome vidimo mladog novinara Takashi i Kagehara (Masahiro Matsuo) kako razgovara sa devojkom po imenu Naom Katagiri. On priča o članku koji je Takashi napisao. Nerazrešena ubistva XX-tog veka je bio naslov tog teksta

Ubistva koja su se odigrala u Kinema Mansion-u tokom 1920-ih su u centru ove igre. Takashi i Naomi odlaze da posete mesto zločina i nekim čudnim silama bivaju vraćeni u vreme pred zločin. Dok Takashi stigne u to vreme bez problema Naomi se zaglavljuje u vremenskoj rupi i vaš cilj postaje da je izbacite dok usput razrešavate misteriju iz ubistava. Pošto je ovo

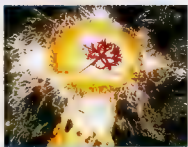
kojim ispitujete i kupite predmete započinjete dijaloge i na kraju pokretate vašeg lika. Znači klasika, ovakav sistem igranja se neće svideti velikom delu publike jer su današnji igrači naviknuti na brze igre gde se nešto non-stop dešava. Ovde to nije slučaj, igra odmiče polako i veliku količinu vremena ćete provesti ispitujući svaki kutak ekrana, ako ste izabrali easy nivo težine bitne lokacije će zasvetleti kada preko njih pređete, dok na normal težini to nije slučaj. U igri postoji dnevnik u kome se zapisuju činjenice koje ste otkrili.



Dosadni bašter

i predloži šta dalje činiti. Dijalozi su veoma bitan deo svake avanture takođe je to slučaj i ovde

Ovaj sistem bi trebao da podigne nivo realizma, ali stvara mnogo problema. Nekada reči koje morate markirati nisu očigledne pa ćete trošiti mnogo vremena isprobavajući ih redom jednu po jednu. Ja mislim da je Capcom ipak trebao ubaciti standardne dijaloge gde imate nekoliko ponudjenih odgovora, ali sada je kasno. Vremenom ćete se ipak navikći na ovaj



Predmet interesantnog izgleda

sistem. Posle kratkog vremena igranja Takashi će saznati da ima sposobnost čitanja misli, ova veština je veoma korisna jer na ovaj način možete saznati mnoge bitne informacije za dalji tok igre. Naravno ne možete neograničeno koristiti ovu mogućnost, svaki put kada je upotrebite potrošićete određen broj tzv. "mind" poena. Ovi poeni se retko obnavljaju tako da ih koristite pametno. U igri postoje i akcioni elementi nazvani "Suspense Events", kada do njih dođe na ekranu će vam biti ponudeno par opcija za izbegavanje napada ako brzo reagujete izvući ćete živu glavu a u suprotnom izgubite mind poen i bicete vraćeni na početak lokacije. U igri vreme stalno teče tako da morate delati brzo, jer ako ne uradite traženu stvar za određeno vreme opet gubite mind poene i vraćate se na početak lokacije. Ova sistem je ubačen kako igra ne bi bila previše spora i dosadna, ali nekada stvarno smeta i nervira igrače. Capcom je opet previše eksperimentisao upropastio stvar

Još jedan ne baš poz-



MASSAHIRO MATSUOKA



Evo i par osnovnih informacija o uzoru za glavnog junaka ove igre:
Ime: Matsuoka Masahiro
Datum rođenja: 11/01/1977
Mesto rođenja: Ostrvo Hokkaido
Znak u horoskopu: Jarac

Krvna grupa: A
Visina: 173 cm
Težina: 65 kg

Masahiro je bubnjar za Japansku grupu Tokio. On predstavlja lošeg momka u toj popularnoj Pop grupi. Za njim lude mladi i stari, glavni je razlog solidne prodaje ove igre u zemlji izlazećeg sunca.

tivan elemenat Naravno nije sve baš tako crno zagonetke su zanimljive, dijalozi su dobri, priča je intrigantna ali ipak se steče utisak da je Capcom htio da napravi nešto revolucionarno, a da u tome nije uspeo pa su kvalitete igre na kraju postali mane

Grafika u ign je podnošljiva po zadine su 2D i izgledaju veoma dobro. Likovi su modelovani solidno, ali njihova animacija i uklopijenost u pozadine nije baš najsrećnija. Senke koje likovi bacaju su dobre, ali nekako previše oštro izgledaju. Ova igra bi još ostavila dobar utisak da nije Shadow Of Destiny igre koju je izdao

Konami pre dve godine koja je takođe avantura, a izgledala je stvarno impresivno

Capcoma sam očekivao više

"KADA ZAPOČNETE RAZOVOR SA NEKOM OSOBOM PRIMETIĆETE NOV FREE WORD SYSTEM, OVO U PREVODU ZNAČI DA KADA NEKI LIK IZGOVORI NEŠTO MOŽETE KURSOROM MARKIRATI REČI I FRAZE KOJE VAS INTERESUJU KAKO BI DOBILI DETALJNIJE OBJAŠNJENJE."

Pošto Masahiro Matsuoka nisam video ni na slikama verovaću Capcomu na reč da izgleda ko u prirodi. Zvuk u igri je skoro nepostojeći jer je ovo ipak avantura glavnu ulogu igraju muzika i



Dnevnik

glasovi likova. Muzika je odradeno dobro nikada vam neće zasmetati tokom dugih igračkih sesija. Ali zato loša sinhronizacija hoće. Neki likovi zvuče dobro, ali glavni lik glumi očajno, dobro ne baš očajno ali veoma je blizu. Ne znam kako zvuči japanska sinhronizacija, ali ova engleska je očigledno zbrzana i urađena sa mali budžetom. Tehnički celokupno gledana igra je prosek i ništa više. Šteta od

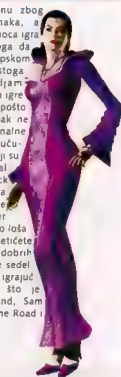


Grafika možda i nije tako loša



Razgovor sa detektivom

igra u Japanu zbog glavnog junaka, a bez ovog činioca igra ima malo toga da ponudi. Evropskom igraču pa stoga predpostavljam da će prodaja igre biti loša. Ali pošto dosta nas ipak ne plaća originalne igre, preporučujem svima koji su nekada igrali point & click avanture da ipak nabave ovu igru jer nije baš toliko loša. A uz to prisetićete se starih dobrih dana dok ste sedeli pred PC-a igrajući hitove kao što je Monkey Island, Sam & Max Hit The Road i drugih



IGROMER

Izdavač CAPCOM

Developer CAPCOM PRODUCTION STUDIO 3

GRAFIKA

Prosečna ocena igračkih sesija: 3.5

3

ZVUK

3.5

KONTROLA

Prosečna ocena igračkih sesija: 3.5

3.5

ZABAVNOST

Osim još 4 samo zato što je jedina point & click avantura u protekli 2 godine

4

KYA: DARK LINEAGE

"Ova avanturistička igra je pokupila mnogo caka iz Zelde, ali je ipak više od prostog klon." —



Eden Studios nam je poznat po odličnom V-Rally serijalu, a ovaj put su se odlučili da naprave jednu sasvim drugačiju igru i mislim da su odradili više nego solidan posao. Kya: Dark Lineage igra predstavlja avanturu u stilu Zelde, znači kombinacija je platformskih, sakupljačkih i borbenih sekvenci povezanih dobrom pričom. Većina ovih elemenata je odrađena vrhunski, ali igra ima nekih mana koje neubiču preterano na njenu igrivost. Sami svet u kome se Kya nalazi je veoma koloničan i pun života, autori su se potrudili da osmisle čitav ekosistem za ovu igru, što je stvarno za pohvalu.

Priča je možda najslabiji element, nije da je loša ali je nekako previše uprošćena i prilagođena deci što umanjuje njen kvalitet. Ovo ne bi bio problem da je cela igra prilagođena mlađoj publici, ali ona to nije tako da je ne razumljivo zašto autori nisu osmislili neku barem za nijansu dublju i ozbiljniju priču. Kya i njen brat žive sami bez roditelja. Jedne večeri u podrumu otkrivaju čudne sprave na kojima je radio njihov otac koji je jednog dana jednostavno nestao. Ispitujući čudne naprave Kya-in brat aktivira portal

je on zao, lo ćete saznati ako pređete igru. Vaš cilj je da spasite brata, saznate šta se tačno dogodilo vašem ocu i da se vratite u vaš svet. Iako je priča previše dečija ipak ćete imati želju da saznate kako će se sve završiti to jest da završite igru.



Boje su stvarno jarke

Sama igra veoma uspešno kombinuje više različitih elemenata igranja. Tu su osam ogromnih nivoa koje treba istražiti, tu je gomila predmeta koje treba sakupiti ili kupiti, mnogo mini igara koje treba preći i masa neprijatelja koje treba eliminisati.

"NIVO SU STVARNO OGROMNI I DIZAJNIRANI SU MAJSTORKI. VAŠI NIVOI ZAPRAVO PREDSTAVLJA LEBDEĆE OSTRVO KOJE JE SA DRUGIM OSTRVIMA POVEZANO PREKO VAZDUŠNIH STRUJA I KANALA KROZ KOJE KYA MOŽE DA KLIZI (NA SKEITU)."

koji ih oboje usisava u neki sasvim drugačiji svet gde žive dve rase Nativs i Wolfen. Dok Kya pada u selo dobroćudnih Nativs-a, njen brat biva zarobljen od strane Wolfena. Kya od poglavice sela saznaje da oni nisu prvi ljudi koji su se pojavili u njihovom svetu. Pre nekoliko godina pojavio se čovek koji je počeo uz pomoć čudnih aparata da pretvara Nativs-e u Wolfene kako bi ih ova dao ovim svetom. Ovaj čovek je Kya-in otac, ali zašto



Letenje sa stilom



Smešni Nativsi

po svetu. Ovaj segment nije baš na srednjem nivou, jer će se jako dešavati da morate i po deset minuta da idete niz cev, desete se da poginete baš pred sam kraj, a onda morate sve iz početka. Ovo zna da bude jako frustrirajuće. Sva sreća pa je tu odlično rešena borba. Kya na početku dobija magičnu narukvicu koja joj daje posebnu snagu i veštinu borbe. Kya može tokom igre da nauči preko trideset (30) poteza, tu su i

Vazdušne struje su interesantna novina, pored toga što služe kao sprega između nivoa, često se koriste u raznovrsnim zaonetcima. Kako Kya bude istraživala svet oko sebe nailaziće na sanduke koji iz sebe ostavljaju zlatnike koji se koriste za kupovinu razne opreme i oružja. Pored para Kya sakuplja i magičnu energiju koja se nalazi u obliku lebdećih loptica. Tu energiju Kya kasnije koristi za pretvaranje Wolfena u Nativs-e. Kako spašavate Nativs-e tako oni dolaze u selo sa početka igre i otvaraju nove radnje u kojima možete da kupujete predmete koji su potrebni za dalji napredak u igri. Pored prodavnica u selu možete i da prčate sa mnogobrojnim stanovništvom ili da igrate jednu od mnogih zanimljivih mini igara. Igrajući mini igre možete i da zaradite pare kladeći se na neki određeni rezultat, pa ako uspete da ga postignete bićete bogatiji za izvesnu sumu, a u suprotnoj oduzeće vam se određena količina zlatnika. Pored kretanja preko vazdušnih struja Kya ume i da surfuje kroz mnogobrojne tunele postavljene svuda



SNAGA VETRA

Plivanje, lebdjenje i letenje su najčešći "vidi" transporta koji Kya koristi. Kada budete savladali ovim raznovrsnim vazdušnim strujama bez po muke ćete se kretati po ogromnim nivoima. Fizika letenja je veoma dobra, tako da ovaj element predstavlja veoma inovativan i zanimljiv deo igre. Posebno dobro izgleda Kya-ina odeća koja se realistično pokreće pod uticajem vetra.

magični napadi i raznovrsni kombo udarci. Zbog ovakvog izbora napada borba predstavlja užitak. Kada naneseš fatalni udarac neprijatelju igra usporava u Matrix stilu da vam pokaže smrt neprijatelja. Neprijatelj

"TEHNIČKI OVA IGRA JE MALO IZNAD PROSEKA. U IGRI SE NAIŠE IZDVAJAJU STVARNO OGROMNI NIVOI KOJI SU BUKVALNO PREPLAVLJENI RAZNIM BIJKAMA I ŽIVOTINJAMA."

zapravo ne umiru nego se samo onesveste, pa ih onda vi pretvarate u Nativs-e, kao što



sam ranije napomenuo. Inače tokom igre srećete nove varijacije Wolfena koji ne samo da su jači nego su i pametniji i za njihovu eliminaciju biće potrebna kreativna upotreba Kya-inih poteza. Kako igra odmiče vi ćete kupovati sve jače vrste narukvica, na ovaj način će Kya učiti nove poteze. Svi potezi su jasno objašnjeni u posebnom meniju u igri, tako da je ovaj segment ispoliran do savršenstva.

Što se tiče platformskih sekcija i one su odrađene odlično nemam nikakvih zamerki.

Često će vam zadatak biti da se bezprimetno usunjate u protivničke kampove, tako da postoje i ti stealth elementi koji su opet veoma uspešno implementirani u igru. Kada uspete da se prošunjate pored mase Wolfena i dođete do željenog predmeta osetićete da ste postigli nešto. Jedini problem se javlja kod navigacije, pošto su nivoi stvarno ogromni i još se prostiru u više ravni teško je odrediti gde se nalazite i gde treba da idete. Ovoj situaciji ne pomaže ni mapa koja je ponekad previše šarena i prenatrpana da bi vam pomogla. Ovo je pored prosečne priče najveća mana igre. Igra je u potpunosti nelinearna tako da u svakom trenutku možete da radite šta hoćete što je pozitivna strana igre. Nivoi u igri su podeljeni na segmente i do svakog segmenta vodi jedna vazдушna struja, tako da iz centra sela

možete po želji otići na nivoe koje ste već prešli. Ovo nije neophodno, ali je krajnje poželjno jer kako sakupljate više pomagala Kya može da dođe do ranije nepostupačnih mesta, tako da ako ponovo istražite odigrane nivo možete biti vredno nagrađeni. Naravno ne mogu a da ne pomenem slatka debeljuškasta stvorenja koja služe za rešavanje nekih zagonetki (stavite voće na dugme i on dođe i sedne da ga pojedje i time vam otvori vrata) i kao trambolina za visoke skokove. Na kraju igra odaje utisak veoma ignvog ostvarenja, nekima će zasmetati što su autori uzeli i obradili mnoge ideje iz proslavljenih igara, ali šta da se radi,



ponekada su i proverene ideje bolje od novih smisljenih ređa radi. Da bi završili igru treba vam oko 20-tak sati što je poprilično, a trajnost igre će dodatno produžiti ukad dosadne mini igre.

Sve ovo izgleda veoma živopisno. Teksture u igri su malo mutne što baš i ne smeta, ali se na tome moglo porađiti. Modeli izgledaju smešno, svi likovi u igri osim Kye i njenog oca izgledaju smešno. Nativs su nalik mačkama sa ogromnim glavama i ustima. Uvek kada ih vidim zgrozim se. Za razliku od njih Wolfeni su smešni na dobar način, nekada mi ih je žao prebiti koliko su zabavni. Animacije likova su odlične. Kya izgleda veoma privlačno za jednu klinku, dizajnirana je i animirana lepo. Igra zna da ima problema sa konstantnošću animacije što i nečudi jer igrač tokom cele igre ima priliku da vidi veoma velike oblasti. Seckanje nije previše često, ali nekada zna da zasmeta. Što se zvuka tiče, efekti se ne ističu. Znači nisu ni loši ni dobri nego su odgovarajući. Muzika uvek odgovara radnji na ekranu i poprilično je slušljiva ali su zato glasovi likova odglumljeni na silu i pokušavaju da budu duhoviti, ali im to retko uspeva. Ovo malo kvani inače odličnu atmosferu u igri.

Kya Dark Lineage ima svoju apsolutnu preporuku i pored nekoliko sitnih mana apsolutno je igra i predstavlja pravo uživanje. Svaki PS2 vlasnik bi trebao da je odigra kao solidnu zamenu za legendarne Zelda igre koje su ekskluzivne za Nintendo konzole. Možda će nek sledeći nastavak Kye dostići slavu Nintendoovog hita, nikada se ne zna.

IGROMER

Izdavač: ATARI

Developer: EDEN STUDIOS

bonus

GRAFIKA	KONTROLA
<p>Odlično dizajnirani nivoi i likovi</p> <p>4</p>	<p>Nikada se nećete požaliti na kontrole tokom odigravanja igre</p> <p>4.5</p>
ZVUK	ZABAVNOST
<p>Odglumljeni glasovi</p> <p>3.5</p>	<p>4.5</p>

THE SUFFERING

"Ova igra je dokaz da dobra survival horor igra ne mora da dolazi iz Japana"



Survival horor žanr je u poslednje vreme preplavljen nastavcima starih legendi i osrednjim igrama nepoznatih timova. Ova igra je tu da nam pokaže da nije sve tako crno. Suffering se dešava na malom ostrvu tačnije zatvoru na njemu. Surreal Studios je iskoristio tu samu po sebi jezivu lokaciju ubacio mapi-torski dizajnirana stvorenja i odličnu priču, tako da je nastala prilično jeziva igra.

Tokom igre saznate mračnu istoriju nekadašnjeg logora, a današnjeg zatvora. Na tom putu ćete elimisati veliki broj neprijatelja i otkriti razloge zašto ste uopšte u zatvoru. Bitan element horor igara je priča pa je shodno tome njoj

ostrvu. Baš preko tih isečaka saznate najjezivije činjenice o monstrumima i lokacijama iz igre. Prva stvar koja se da primetiti kada igra počne jesu odlične kontrole. Igra se može igrati iz trećeg i prvog lica. Oba načina imaju svoju primenu, treće za istraživanje lokacija, a prvo za borbu. Dok budete igrali iz trećeg lica kameru možete slobodno da rotirate desnom palicom što nije čest slučaj u ovom žanru igara, ali je više nego dobrodošla mogućnost. Naravno pored istraživanja zatvora i otkrivanja priče veoma bitan deo igre je borba.

Neprijatelji se ne razlikuju samo po izgledu nego i po ponašanju, zbog toga je



efekat prskanja krvi na obekte u igri uključujući i vas.

"ZATVORSKA ATMOSFERA JE PRENESENA SAVRŠENO, KAO DA TO NJE DOVOLJNO STRAŠNO ČUDNA STVORENJA POČINJU DA SE POJAVLJUJU SA SVIH STRANA. IGRA JE ODLIČAN SPOJ AKCIJE I HORORA."



posvećeno dosta pažnje. Igra počinje dolaskom Torque-a, tj. vas, u ozloglašeni zatvor na izvršenje smrtnih kazni. Optuženi ste za ubistvo svoje porodice. Samog čina se Torque ne seća i vama je cilj da igrajući igru i odmotavajući priču otkrijete da li ste krivi ili ne i šta se tu zapravo desilo. Odmah po vašem dolasku u zatvoru počinju da se dešavaju čudne stvari. Nestanak struje, učestali zemljotresi i čudni zvuci koji dolaze iz nepoznatog pravca. U igri nema mnogo skriptovanih sekvenci gde ste vi pasivan posmatrač nego se najveći deo priče prezentuje grafičkim tokom samog igranja. Ovo je interesantan veoma efekatan način da se igra u potpunosti unese u stvarno jezivo i mračno prčanje.

U zavisnosti od vaših postupaka priča će se završiti na tri različita načina. Tako da imate dodatnu motivaciju da ovu igru odigrate bar tri puta. Tokom igre pronaći ćete delove knjige koju je napisao par naučnika koji su živeli na

potrebno otkriti koje oružje je pogodno za kog neprijatelja. Kada sam već kod neprijatelja moram reći da oni predstavljaju veoma originalne kreacije. Svaki tip neprijatelja predstavlja posledicu različitog tipa egzekucije u zatvoru. Prvi neprijatelj koga srećete ima odsečenu glavu koja je metalnim žepkama povezana sa trupom i umesto udova mu se nalaze oštra sečiva. Pored ovako umobolnog izgleda veoma je nezgodan protivnik jer se može kretati i po zidovima. Kasnije se pojavljuju mala gadna stvorenja koja izlaze iz banica vode ili krvi. Ona u svojim leđima imaju zabodenu poveću količinu špricjeva sa otrovom. Napadaju vas baš tim špricjevima ako vas pogode ne samo da gubite energiju nego postajete na kratko osamućeni. Ostali monstri su takođe veoma originalni i nezgodni. Suffering je veoma krvava igra u kojoj postoji odličan

između odličnih akcionih scena se nalaze jezive istraživačke scene gde će vam bukvalno svaka diaka na telu biti uspravna od jeze. U igri preovlađuju mračne prostorije sa zidovima prekrivenim krvlju i unakaženim stražarima i zatvorenicima. Pored toga nedefinisani zvukovi će dolaziti sa svih strana podižući atmosferu na nivo jednog Silent Hill-a.



Kako ne bi bili stalno u mraku na početku igre ćete pronaći batensku lampu, koja ne traje neograničeno već ste stalno u potrazi za svežim baterijama. Kada ostanete bez baterija preostaje vam da igrate u mraku što je veoma strašno pogotovo ako igru igrate sami u gluho doba noći. Igrajući igru od poremećenog naučnika Dr. Killjoy-a koji je inače mrtav i pojavljuje se kao slika iz projektorja koji su postavljeni svuda po ostrvu saznate da





Jedna od vizija

niste samo običan čovek već da imate i mračnu stranu

Kada ste u ovom obliku veoma ste jaki i bilo kog neprijatelja možete ubiti iz par

"ZA ELIMINACIJU NEPRIJATELJA MOŽETE KORISTITI RAZNOVRSNA ORUŽJA KAO ŠTO SU PIŠTOLJ, SAČMARA, TOMMY GUN I RAZNE VRSTE EKSPLOZIVNIH NAPRAVA KAO ŠTO SU GRANATE ILI TNT."

poteza. Sva sreća pa se skala puni sporo, jer bi u suprotnom igra bila previše laka. Iako je većina zatvorenika i stražara brutalno ubijena tokom igre srećete i po koje živo ljudsko biće. Ovde dolazi do izražaja još jedan interesantan detalj. Kada ugledate nekog od NPC likova čujete dva glasa jedan koji vam govori da ga ubijete, a drugi da mu pomognete. Odluka je na vama. Baš u zavisnosti od vašeg načina igranja zavisi kraj igre. Ako odučite da im pomognete, pomozite i oni vama i to poprilično. Pored toga što su korisni u borbi dajuće vam tragove šta vam je sledeći cilj u igri. Naravno igru je

moćno preći i bez njih. Jedini problem u igri jeste što ne postoji nikakav način da saznate šta vam je tačno zadatak. Informacije koje dobijete od likova se nigde ne beleže, tako da posle par dana ne igranja igre može da dovede do zaglavlivanja. Ovo i nije neka velika zamerka jer je ipak tokom većeg dela očigledno gde treba ići i šta raditi. U igri se nalazi nekoliko veoma realnih zagonetki (kom autora. Za razliku od nekih drugih survival horor igara khm Resident Evil). Dobar primer je situacija kada vam put prepreči vatra. Tada treba da uključite prskalice, ali one neće dopreći do vatre. Tada treba ormanom da zapuštite rupu za odvod koja se nalazi na podu kako bi se voda nagomilala i ugasila vatru. Ima još ovakvih logičkih proble-

ma koji se rešavaju upotrebom svih celija. Sve u svemu The Suffering predstavlja



Umni veštice!

BONUS STUFF

U glavnom meniju molite da pristupite opciji sa dodatnim materijalima koji stoje uz igru. Tu se nalaze trailer za igru Psi Ops koji nije toliko interesantan kao druga dva video fajla. Prvi je film o pravljenju The Suffering-a, gde možete da vidite intervjue sa dizajnerima igre i pišu o tome kako su nastale sve te bizarne scene iz igre. Drugi film je dokumentarac o Američkom zatvoru koji služio kao inspiracija autorima igre. Moram priznati da sam uživao gledajući ga. Intervju i animirani oronolog zatvora koji je trenutno turistička atrakcija su veoma zanimljivi i dodatno će vas zaintrigirati za igru. Odluka o ubacivanju ovih materijala je genijalna.

veoma prijatno igracko iskustvo bez nekih većih zamerki. Dužina igre je pristojna nešto malo preko 10 sati, uz tri različita kraja.

Grafika ima svojih mana kao što su prosečne teksture i ne tako detaljni modeli likova. Ali zato ipak uspeva da dočara igraču jezivu atmosferu zatvora što jo, je u krajnjem slučaju i zadatak. Pored sitnih mana igra ima i svoje "svetle" strane.



Dobrodošli u vašu najgoru noćnu moru

Počnimo od osvetljenja koje je jednostavno božanstveno na nivou velikana kao što je Splinter Cell. Svaki objekat u igri daje realističnu dinamičnu senku. Na nekoliko mesta u igri možete naći na sijalici koja visi na kablu dugačkom taman toliko da je možete gurnuti i zaljuljati. Prava je milina gledati posledice julažane sijalice na vašu senku. Pored osvetljenja tu su rupe u zidovima koje ostaju tamo tokom cele igre, krv koja se veoma realno taloži na zidovima i vama. Odlična vatra itd. Ovo su sve dobre strane, loše su teksture niske rezolucije. Sva sreća pa je igra veoma mračna što prikriva ovu manu ali zato ništa ne može da prikrije modele koji su sastavljeni od malog broja poligona. Animacija lica ljudskih karakterata je takođe veoma loša ali ništa od ovoga vam neće privući toliko pažnje da



Krvavo nema šta

vam zasmeta tokom igranja. Animacija tokom igre je konstantna jedino u par pri- lika može malo da štucne, ali ništa preter- ano. Dok grafika ima mana zvuk nema

Zvučni efekti u igri su veoma jezivi a zvuk je uopšte odrađen mastralno. Toliko puta

The Suffering predstavlja veoma dobro ostvarenje koje će ljubiteljima horora i

"TOKOM IGRE UBUJAJUĆI NEPRUATELJE PUNITI SKALU LUDILA I KADA SE ONA NAPUNI MOŽETE DA IZBACITE NA POVRŠINU VAŠU MRAČNU STRANU U OBLIKU GROZNOG MONSTRUMA."

će se desiti da se trgnete i uplašite samo slušajući zvukove iz igre. Muzika je takođe odlična, uvek je tu negde u poza- dini povećavajući nivo jeze u igri. Sinhronizacija generalno gledano dobra, neki likovi kao na primer Dr. Killjoy zvuče stvarno uverljivo, ali zato neki stražari i zatvorenici zvuče neubedljivo. Dijalozi su puni psovki što će se nekima svideti, a nekima ne. Ovu igru definitivno treba igrati sa pojačanim zvukom.

akcije predstavljati pravo uživanje. Nadam se da će Surreal Studio nastaviti sa pravi- jenjem horor igara, jer očigledno znaju kako treba prezentovati jedan stvarno tmuran i jeziv svet pun odvratnih stvoren- ja koja će nas napatiti i plašiti dok spava- mo.

IGROMER

Izdavač MIDWAY

Developer SURREAL STUDIOS

GRAFIKA

Odlično detaljno i mračno monstruma

4

KONTROLA

Proste kontrole i odlična kamera praćenja mogućnošću igranja iz prvog lica

4.5

ZVUK

4.5

PRAVIČNOST

Veoma zabavna igra koja će vas držati prikovano za stolica do samog kraja

4.5

WARNING!

NINTENDO
GAMECUBE

9.900 din

PlayStation.2



Beosoft je snizio cene dve najpopularnije igračke konzole na našem tržištu pa će te tako i vi moći da se oprobate kao fudbaler u neverovatnom Konamijevom Winning Eleven serijalu, izvoditi vratolomije na skateboardu popu najboljih vozača u TONY HAWK PRO SKATER-u ili do mile volje maltretirati nedužne prolaznike i sticati reputaciju opasnog baje u fenomenalnom GTA 3 i zamislite sve to po neverovatni cenama za PS2 odnosno i samo 9.900 dinara za nintendov favorit GAME CUBE.

Beograd
BeogradGospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Svetogorska (Iole Ribaraj 37, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



a gde vi
filmujete?

LEVEL 3



ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE

- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču **Herkules PRO**
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva

**KOMPLETNA
PRIPREMA
ZA ŠTAMPU**

11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

LUPIN THE 3RD

"Lupin III, lopov džentimen, treće koleno u liniji koju je započeo Arsen Lupin ponovo stupa u akciju šermirajući lepotice i lišavajući ih svih >nepotrebnih< vrednosti."



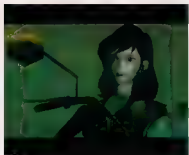
Ova igra je samo još jedna u nizu igara po čuvenoj manga i anime seriji Lupin the 3rd. Kao i u seriji Lupin je lopovčina koja je obdarena velikim rasponom veština, jakim šarmom i džentimenskim ponašanjem (koliko toliko). Da bi se dočepao svega što je naučio da pokup, kroz svoje avanture moraće sve to da stavi na probu, ali i da se osloni na svoje verne pajtose-poma-gaće. Da mu zagorča život tu je inspektor Zanigata, ekspert za lov na Lupina koji doduše nikada nije trajno uspeo da ga zauzda, mada je pokazao dobru dozu veštine i originalnosti kao i nepresušne izvore samopouzdanja i upornosti dok ga juri preko celog sveta.

Igru bi najlakše bilo opisati kao Metal Gear Solid: Light Edition. Većinu vremena kroz igru ćete se šunjati, skrivati i maskirati ne bi li zavarali protivnike i došli do cilja, što nije toliko teško kao u MGS-u a u svakom slučaju ni približno ozbiljno ali liči. Naime cela igra je protkana određenom dozom zdravog i dobrog humora. Humor se ogleda u svemu, dizajnu, kretanju i ponašanju likova, dijalozima pa čak i zagonetkama. Što je najvažnije humor je lepo ubačen i stapa se sa igrom stvarajući jedinstvenu atmosferu.

Sama srž igre tj. skrivanje i šunjanje rešeno prosto ali efektivno. Stražari, policajci i svi ostali protivnici imaju predo-

"ČUNJANJE I MASKIRANJE ĆE VAM ODUZETI VEĆINU VREMENA U IGRI. KAO LUPIN OŠIM TOGA IMATE DOSTA RAZLOGA DA UPOTREBLJAVATE I RAZNE SPRAVICE A KADA GLAVNU ULOGU PREUZME NEKO OD DRUGIH LIKOVA STVARNI SE PRILIČNO MENJAJU."

dredene putanje kretanja i relativno usko vidno polje, ali zato imaju prilično dobar suh. Svaki šum će ih naterati da se okrenu



u pravcu izvora. Doduše malo teže će se pokrenuti ka zvuku ali s obzirom da čak i hodanje proizvodi zvuk i ovo je sasvim dovoljno. Koliko god da su im uši dobre sa očima je druga stvar. Ukoliko ste malo udaljeniji treba će im određeno, mada kratko vreme, da razluče da ste to vi u pitanju. Normalno ovo vreme treba iskoristiti da se što brže izgubite sa njegovog vida. Da ne bi sve bilo tako lako za organe reda pobrinuce su se sve lopovske veštine naslednika slavne linije Lupin. Pre svega kretanje u čučućem stavu ne



proizvodi zvuk te možete slobodno da se šetate van vida svojih progonitelja. Onda tu su i njegove veštine skrivanja. Za tren oka može da nestane u kutiji ili iza zavese. To se može uraditi na samo za to predodređenim mestima. Posebna vrsta skrivanja je imitiranje statua. Pored skoro svake statue možete zastati i zauzet

položaj koji je kopira i čuvati će prolaziti pored vas kao da ne postoji. Upravo takvi detalji u ovoj igri stvaraju veselu i vedru atmosferu koja je inače zaštitni znak i originalne serije.

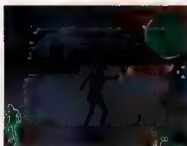
Iako je već i šunjanju i skrivanju najpoznatija Lupinova veština je prerađavanje. Sa pravom odećom će za tren oka da se uklopi u novu ulogu uspešno varajući svoje protivnike. Da ne bi pobudio sumnju neće moći da se šunja i sakriva ali neće ni morati. Doduše s obzirom da mu je lice opšte poznata stvar morać malo da više se potruži ne bi li zavarao druge ali takođe će iskoristiti nji-



hovo poverenje da ih olakša da sadržaj njihovih džepova.

Čak i najveštiji lopov ne sme da se osloni samo na svoje veštine. Prvo tu su njegovi manje-više verni pajtosi. Najverniji mu je Jigen koji je najpoznatiji po svojoj neverovatnoj, preciznoj, sa





vatrenim oružjem kao i konstantno, ozbiljnosti. Takođe njegov stil je, za razliku od Lupinovog, da sve pripremi i osigura unapred kako ne bi dolazilo do iznenađenja. Osim njega u bandu bi se donekle mogli ubrojati i Goemon, japancin smirenog ponašanja i klasičnog obrazovanja koji je izvanredno vešt sa svojom katanom i ima svoj lični kod časti.

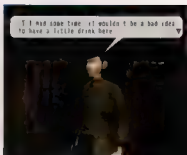
Fujiko, prelepa žena, takođe vrhunski opov koji je verovatno češće konkurencija Lupinu nego što mu je od pomoći. Osim što će imati pasivnu ulogu da vam pomognu ostavljajući stvari i davajući vam savete imaćete priliku i da igrate u njihovoj ulozi u nekim prilikama pri čemu



se cilj i način dostizanja istog donekle menja u saglasnosti sa njihovim sposobnostima. Za kraj od pomagala tu su i razne sprave i naprave. Od osnovnog pištolja za uspavlivanje kratkog dometa koji će vam kroz igru biti najbolji prijatelj, preko regularnog oružja koje će dosta dugo biti bez upotrebne vrednosti do raznih spravica u stilu Bondovih filmova. Sve one će biti neophodne za prevazilaženje ekstremno neravnopravnog odnosa snaga.

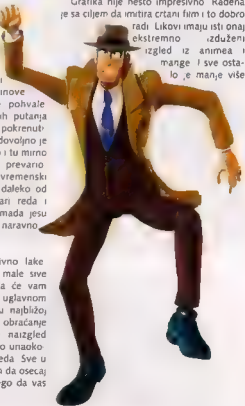
Panduri, čuvari i svi ostali koji su tu da onemoguće Lupinove poduhvate ne mogu da se pohvale inteligencijom. Pored ustaljenih putanja kretanje malo šta ih može pokrenuti. Ukoliko nešto čuju ili primete dovoljno je samo na brzinu zamaći za ugao i tu mirno sačekati da zaključi da se prevario. Naravno kako napređujete vremenski prozor za to je sve manji ali daleko od toga da postaje teško. Čuvari reda i zakona nisu jedini protivnici mada jesu najbrojniji. Vrhunac svega je naravno sam inspektor Zanigata.

Zagonetke u igri su relativno lake. Mada zahtevaju da uključite male sive celije u svojoj glavi, teško da će vam zadavati glavobolje. Rešenja su uglavnom u okviru jedne prostorije ili u najbližoj okolini i se često oslanjaju na obraćanje pažnje na detalje. Ako ste naišli na zaglavljeni pogledajte dobro unapred. Nešto nije onako kako izgleda. Sve u svemu igra je pravljenja da vam da osećaj zabavnosti i uspešnosti pre nego da vas natjera da se dobro zamislite.



Kontrolni sistem igre je skoro prekoparan iz sličnih igara, što makar znači da je funkcionalan. Od informacija na ekranu imate energiju svog lika, radar koji se menja u merač sumljivosti kada se maskirate u nekom u likova tako da je ekran velikom većinom stao samo za samu akciju. Do ostalih stavki se lako dolazi pritiskom na svega par tastera u na gorem slučaju. Jedina zamerka bi bila što je put do mape jedan od komplikovanijih a trebalo bi vam relativno često. Odziva na kontrole je brz i precizan a kamera, iako pomalo kaska za likom radi svoj posao pretežno dobro. Ako vam baš stalo do toga možete kameru donekle vrteći oko lika na dva načina ali oba samo dok koristite taj pogled i ne krećete se.

Grafika nije nešto impresivno. Radena je sa ciljem da imitira crteni film i to dobro radi. Likovi imaju isti onaj ekstremno izduženi izgled iz animea i mange i sve ostalo je manje, više.





detaljno prenešeno sem Fujiko koja je unekoliko modernizovana. Iako taj efekat iziskuje određene žrtve u grafici u ovom slučaju Bapresto je žrtvovao stvarno suviše i prostoća prosto dominira i to ne u nešto pozitivnom smislu. Animacija je OK tj nema nekih iskananja i mada nije real-



na to nije ni bio cilj. Dobro je što nisu išli do te mere da kopiraju i stil animacije iz serije jer bi to izgledalo prilično bezveze.

O ovoj igri je teško suditi na uobičajen način. Kao igra, sam za sebe i nije nešto uspešna ali kao konverzija popularnog

"SVE U OVOJ IGRI JE PROTAKANO ODREĐENOM DOZOM ZDRAVOG HUMORA, OD GRAFIKE I ZVUKA DO SAME PRIČE. I TO JE U STVARI DEO ATMOSFERE ORIGINALNOG DELA."

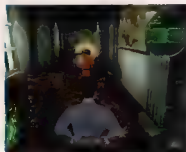
Ni zvuk nije za oduševljavanje. Melodije su pristojne ali definitivno nećete poželeli da ih čujete van igre. Ni efekti nisu nešto naročito, čak ni ne nalikuju suviše onima iz serije što je još jedan minus. Glasovi su bolje prošli i korišćeni su glasovi originalnih donatora glasova za englesku verziju prvog Lupin The 3rd filma.

anime-a je prilično dobra jer retko takve igre imaju neke kvalitete tj uobičajeno su čist pokušaj cedjenja još koje pare iz franšize. Igra je uspešla da stvori atmosferu podosta vernu originalnoj seriji gde su i najozbiljniji i najnapetiji momenti donekle komični. Akcija je nešto reda i uigraonem se nalazite u nezavidnom položaju. Ipak sama igrivost i nije nešto naročito i nećete vas zadržati uz ekran preterano dugo jer postane repetitivna posle izvesnog vremena. Izvođenje vanra kasnije ali dok dodate do tog dela bićete prezasićeni istim događajima. Da stvari budu gore ni ekstra materijala nema nešto pa nemate ni neku želju da se probijate dalje kroz igru i da jurite skriveni stvarčice, tj da orob'avate pacere.

LUPIN THE III

Lupin the III manga je nastala krajem 1960 godine i brzo postala popularna. Naravno to je privuklo pažnju filmskih studija i 1967 godine Tokyo Movie Shinsha Co. je pribavilo prava za pravljenje animiranog filma i serije. Prvo je napravljen pilot film koji na žalost nikad nije ugledao svetlost dana, a zatim je počeo se rad na prvom Lupin the III seriji koja se pojavila oktobra 1971 godine. Posle toga su usledile mnoge serije i filmovi a Lupin the III ostao je najpopularniji i najprodavniji anime serijal svih vremena.

Nakon nekoliko godina serija se pojavila 1980 godine na arkanoidu i tada su usledile mnoge druge na drugim platformama koje su bile izdane u Japanu i u svetu 22 igre.



IGROMER

Izdavač: BANDA

Developer: BANPRESTO

GRAFIKA

4

ZVUK

3

KONTROLA

4

ZABAVNOST

3.5

BONUS

The Game®

ED NI PRAVI IZVOR ZA SVE PC GAMING INFORMACIJE

REVIEW

Splinter Cell nastavak



Battlefield Vietnam
UT 2004
FAR CRY

Od sada možete
periziti i CD izdanje
Časopisa The Gamer Plus

Freedom Force VS The Third Reich
teraju sa razvojn timeri

EKSKLUZIVNO
Colin McRae Rally 04 review

Game® 61
CD: 999
WWW.GAMER.CO.YU

100 % PC od sada 2 MEGA postera!

igrati smo:

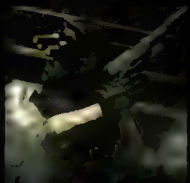
SPLINTER CELL nastavak

Reviews:

Battlefield Vietnam

UT 2004

FAR CRY



Potrežite ga na kosecime blizu vas.
Izdajte kopirajte i u boljim CD izdanjima.

The Game®

aparati, igre, prete a oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 3
- Max Payne 2
- Final Fantasy 10

Bak

prezni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/3096-132

063/239-352

MTX: MOTOTRAX

"Nova motocross igra od autora legendarnog Excitebike 64 sa Nintendo."

Jedna od najpoznatijih i najboljih motokros igara je svakako Excitebike 64, ovaj naslov je postavio mnoge standarde u ovom žanru i dan danas se razni developeri trude da ga prestignu po kvalitetu. Napokon je Excitebike skinut sa trona, i to od koga drugog nego igre istih autora. MTX Motorax kombinuje sve moguće vidove motokrosa. Supercross trke u specijalnim arenama sa velikim brojem krivina i skokova, motocross trke u prirodi koje se izdvajaju po stvarno ogromnim skokovima i na kraju Freestyle takmičenje u trkovima. Autori su ubacili i opciju Freeride koja podela na Tony Hawk igre jer na mapi tražite ljude koji vam daju razne zadatke. Svaki od ovih elemenata je dobro napravljen tako da je igranje pravo zadovoljstvo.



Sa visine nagledaćete se lepog okruženja

Pored svega ovoga muzička podloga je fenomenalna, kombinujući muziku novih

"NOVINA NA KOJU SE OVA IGRA OSLANJA JE UPOTREBA KVAČILA KOJE SE INTEZIVNO KORISTI TOKOM IGRE. OSEĆAJ BRZINE I PONAŠANJE VOZAČA U VAZDUHU JE ODLIČNO PRENESEN U IGRU."

bandova kao što je Slipknot i starih stvari kao što su The Snyoos stvara se stvarno neopisiva atmosfera.

Igrač može da bira između karijere koja je centralni deo igre i slobodne vožnje po otključanim stazama. Kada se opredelite za karijeru dobićete priliku da kreirate vašeg vozača. Količina opreme je impozantna tu su sva velika imena iz sporta, jedini problem što je najveći deo opreme zaključan tako da ćete tek posle mnogo igranja moći da obučete vašeg mijenika po volji. Kada završite sa kreaci-

jom vašeg alter ega pojavljuje se novi meni. U tom meniju možete da pogledate razne statistike, da promenite motor,



Letenje kao superman

proverite listu trikova i ono najvažnije da se prijavite za takmičenje. U svakoj vrsti takmičenja na početku vam je otključana samo jedna staza, da bi nastavili dalje u svakom tipu takmičenja morate da osvojite prvo mesto. Kada izaberete kategoriju takmičenja počinje vožnja.

Iako su kontrole veoma lake, da bi postali pravi majstor trebate vam mnogo vremena. Dva elementa su bitna za vožnju a to su upotreba kvačila i nagnjanje vozača. Kvačilo se koristi u krivinama na sledeći način: kada uđete u krivinu stisnete kvačilo kako bi motor nastavio da se rotira punom brzinom a kada ste već skoro izašli iz krivine pustite kvačilo i vaš motor će bukvalno poleteti napred. Ovu tehniku morate savladati ako hoćete da

napredujete na takmičenjima. Druga stvar koja je bitna je upotreba amortizera, pre svakog skoka poželjno je da se nagnete napred kako bi se amortizeri pritisli. Pre samog skoka nagnite se nazad i otpuštanje amortizera će vam dodati na visinu skoka. Kada budete savladali ove dve tehnike protivnici će biti mačiji kašalj. Što se tiče njihove inteligencije moram priznati da je veoma bliska ljudskoj, protivnici nisu bezgrešni nego znaju ponekad da pogreše baš kao i vi. Ovo dodaje na realizmu i osećaju igranja. Samo da napomenem da ako budete uspešni u

vožnji dobijate nove motore i delove od sponzora pod uslovom da nosite njihovu odeću. Supercross motocross su usuštni veoma slična takmičenja, ali se zato Freestyle već dosta razlikuje. U ovom modu ima čete zadatke da odradite određenu seriju trikova za neko vreme, da u skokovima prolazite kroz pretenove u vazduhu ili da jednostavno imate najveći broj poena. Poeni se dobijaju izvođenjem trikova. U igri postoji poseban kombo sistem, kada uspešno izvedete neki trik brojčanik u desnom gornjem uglu se povećava za jedan. Taj brojčanik označava koliko puta vam se množe osvojeni poeni. Ako radite različite trikove množilac će se povećavati, tako da je dobra taktika



Trkovi su mnogo teži od freestylea i zahtevaju više ovakve akrobacije

početi sa lakim trikovima i završiti sa teškim kako bi dobili stvarno veliku količinu poena. Ako padnete množilac se vraća na jedan. Ako budete ponavljali iste trikove dobijate manje poena, a takođe ćete smanjivati broj na brojčaniku za jedan. Pored freestyle-a postoji i freeride. Ovaj mod je veoma sličan Tony Hawk igrama. Pošto čete zadatke dobijati od raznih likova koji su postavljani svuda po



Flyin' high



3+

MTX MOTOTRAX FEATURING TRAVIS PASTRANA

mapi. Zadaci koje dobijate su veoma raznovrsni. Od onih običnih kao što su razne trke i takmičenja u trikovima postoje i maštovitiji kao hvatanje lopova koga treba da udarite motorom određeni broj puta kako bi ga oborili. Pored zadataka u freestyle-u učite nove trikove, kada vam

tivno mali broj staza, svega 16 ih je u igri. Pored toga tu su još četiri arene za freestyle i freeride. Sve ovo se može jako brzo odigrati što je stvarno šteta. Situaciju delimično izvlači Dirt Wuxx tit editor staza koji je odrađen odlično. Veoma brzo i lako se mogu napraviti

"OD SPECIJALNIH EFEKATA NAVIŠE PAŽNJE JE POSVEĆENO BLATU I PRAŠINI. KAKO BUDETE PROLAZILI KROZ PRILJAVŠTINU IZA MOTORA ČETE OSTAVLJATI VEOMA REALNE KOMADIĆE BLATA I OBLAKE PRAŠINE."

se na ekranu pojavi ime nekog trika brzo ga uradite. Ako budete uspešni trik će biti dodan u vašu svesku trikova, pa ga od tog momenta možete izvoditi u svim vidovima takmičenja. Samo jedna napomena: salto unazad (back flip) se izvodi brzim pritiskom gore, dole, krug, pre samog skoka sa rampe. U igri piše da treba da držite gore, pa da dole pritisnete pre skoka, ali meni ovaj način nije nikada radio. Konsultite moj način i bićete srećni i zahvalni.

Jedna mana ovog ostvarenja je rela-



Vožnja na zadnjem točku... ništa posebno u poređenju sa ostalim trikovima.

dobre staze. Igra ima podršku za Online igranje što nama ne znači mnogo dok strancima verovatno znatno povećava vreme provedeno uz igru. Na kraju ipak ostaje žal za dužim modom za jednog igrača.

Grafika je odlična. Igra radi sa 60 frejmova u sekundi što obezbeđuje veoma glatku animaciju. Broj frejmova pada jedino pri najvećim skokovima kada se vidi ogroman prostor ispod igrača. Ovo se dešava retko i skoro je neprimetno. Modeli vozača i motora su napravljeni baš kako valja ali se animacija ipak izdvaja kao najsvetlija tačka. Vozači su toliko dobro animirani da izgledaju kao pravi, biće vam žao svaki put kada se pošteno zudaraju. Staze izgledaju dobro, sve je pregledno i sa dovoljnom količinom detalja.

Naravno motor i vozač će se posle duže vožnje pošteno isprljati. Što se tiče zvuka on je autentičan, motori zvuče jezivo realno. Baš zvuk vašeg motora će vam dizati adrenalin tokom igranja. Ko da odličan zvuk nije dovoljan tu je i stvarno odlična muzička podloga. Tu su starije

FILMOVI

Ne DVD-ovi ove igre se nalaze u velikom broju filmića. Tu su razne reklame za sportsku odeću i motore. Naravno iseci sa velikih takmičenja su takođe tu. Svakako najzanimljiviji su filmići sa raznim nemogućim trikovima koje zvezde ovog sporta izvode i to dosta često neuspešno. Na kraju ostaju intervjui sa zvezdama i nešto nalik MTV Cribs emisiji, kada vozači preporučuju svoje "skromne" kuće. Jedan deo ovih filmova je otključen na početku dok ostale obvarate tokom vaše virtuelne karijere.

grupe kao The Misfits, Pennywise, The Stooges, ali i novije kao što je Slipknot. Static X, Metallica (nove stvari od njih) itd. Muzika se apsolutno savršeno uklapa u igru. Izbor pesama je pozamašan, naravno ako vam se neka pesma ne sviđa možete je izbaciti sa playliste. Jedina slaba tačka zvuka jesu smešni glasovi likova koji vam daju zadatke. Ali to je ipak sitnica koja ne kvari generalno dobar utisak koji tehničke karakteristike ove igre ostavljaju na igrača.



Bonus savet: Kako ćete se dočekati zavis od strane na koju se naginjete.

Ovu igru mogu da preporučim svima, čak i onima koji nisu uživotu gledali motokros trku. Jedino nam ostaje da se nadamo da će u sledećem nastavku Left Field ubaciti više staza i produžiti trajanje odličnog singleplayer moda. Do tada uživajte uz MTX Mototrax.

IGROMER

Izdavač: ACTIVISION

Developer: LEFT FIELD PRODUCTIONS

GRAFIKA

Glatka animacija (60FPS) i odlično animirani vozači.

4.5

ZVUK

4.5

KONTROLA

Odlično razvijena kontrola i kontrola nad motorom.

4.5

ZABAVNOST

4

SPOT

7 SAMURAI 20XX

"Ova igra predstavlja futurističku verziju starog filmskog klasika Seven Samurai."

Pre tačno pedeset godina Japanski režiser Akira Kurosawa je snimio film Seven Samurai koji je zaslužio dobiti veliku pažnju. Tri godine kasnije John Sturges je film obradio za Američko tržište i nazvao ga The Magnificent Seven. Oba filma su bila smeštena u feudalnom Japanu, dok je Sammy Studios odlučio da uzme srž priče i smesti je u budućnost. Grajući ovu igru imaćete priliku da okusite barem deo odlične atmosfere koja je krasila film. Priča nije sve u ovoj igri tu je i hack & slash deo koji nažalost predstavlja baš to.

Da se Sammy malo više potrudio ova igra je mogla biti nešto posebno, ali u ovom obliku je samo još jedna prosečna igra koja neće privući veliku publiku.



Kao što sam rekao priča ove igre verno prati film, jedina razlika je vreme dešavanja. Naravno većina nas nije

"OVAJ NASLOV SPADA U ONU GRUPU IGARA KOJE IGRAMO SA VREMENA NA VREME DA SE MALO OPUSTIMO UBIJAJUĆI HORDE NEPRIJATELJA."

gledala film, tako da će nam priča biti nepoznata. U svakom slučaju igra počinje prikazivanjem mladog samuraja Natoe-a koji se igrom slučajno našao u selu koje je napadnuto od zlih Humanoida. Humanoidi su roboti koji izgledaju kao ljudi, zbog toga i nose to ime. Par preživelih seljaka mole Naote-a da im pomogne. On pristaje jer je on ipak samuraj, a njima je dužnost da štite nevine. Pošto se igra zove Seven Samurai, pretpostavljate da vam je zadatak pored zaštite seljana i da pronadete ostalih šest samuraja. Priča je

svetla tačka ove igre. Igrivi deo igre vas baš i neće motivisati da igru privedete kraju koliko će to odlična priča. Igra je puna među-scena koje služe za prezentaciju priče. U svakom slučaju igra vredi odigrati, makar zbog priče.

Igra predstavlja tipičan hack & slash naslov. Natoe-a vodite kroz razne lokacije koje prosto vrve od neprijatelja. Kada dođete do nekog određenog mesta na mapi počinju da se pojavljuju neprijatelji, a svi izlazi bivaju blikirani zelenim energetskim poljem. Dok neubijete sve nadolazeće neprijatelje, nemožete da nastavite dalje. Pored ovih akcionih delova postoje i gradovi u kojima ste sigurni od neprijatelja. U njima možete da pričate sa stanovnicima i to je to, nema nikakve kupovine predmeta, dobijanja zadataka niti bilo čega sličnog. Gradovi služe jedino kao veza između akcionih deonica.

Ovo je poprilično glupo i nelogično. Mnogo bolje bi bilo kada bi ostali samuraji bili aktivni pomagači u borbama, ali šta je tu je. Što se borbe tiče oni i nije toliko loša. Kontrole su proste, postoji napad i blok. To je to. Natoe na sebi nosi dva mača, ali jedan aktivno koristi. Kada aktivirate specijalnu moć pod nazivom Nitoh-Ryu Natoe će isukat i drugi mač da bi još žepće udario po neprijateljima. Ovaj mod traje određeno vreme. Kada se skala za Nitoh-Ryu potroši, treba da prođe jedno minut-dva dok ponovo nemožete da aktivirate moć. Ako vam se

skala nepuni dovoljno brzo možete je sami popuniti koristeći blok. Ako blokirate tačno u sekundi kada neprijatelj krene da vas napadne Nitoh-Ryu skala će se popuniti do kraja. Sama igra je poprilično laka i bez konšenja te specijalne moći, a sa njom igra postaje zabavnija. Da su autori isključili samoobnavljanje moći igra bi bila izazovnija. U igri postoji kombo sistem koji broji koliko udaraca u nizu ste naneli neprijateljima, što više udaraca nanizate dobićete više poena. Ovi poeni se kasnije koriste za povećavanje vaših karakter-

istika između misija. Opet i tu imam zamerku kompjuter vam sam određuje šta ćete da povećate tako da vi imate malu ulogu u razvoju vašeg lika.

Što se tiče oružja tokom igre ćete koristiti ista dva mača sa početka. Kako budete pobeđivali boss-eve u igri oni će vam ostavljati nova oružja, ali njih možete koristiti tek kada završite igru i krenete od početka. Ova odluka je glupa i Sammy je na silu hteo da produži trajnost ove igre. Vrlo malo ljudi će hteti da ovu igru igra dva puta. Najveći problem je monotonost koja se javlja posle



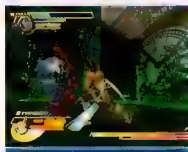
izvesnog vremena. Neprijatelji stalno dolaze, a jedina stvar što vi radite je pritiskate kocku(napad) i gledate međuanimacije. Da nema dobre priče ova igra bi bila totalna propast.

Grafika opet nije ništa posebno. Igra počinje fenomenalnim introom, ali to je to, posle su sve animacije veoma kratke i neinspirativne. Endžin igre je veoma čudan. Neke scene u igri znaju da izgledaju odlično kao kada prvi put dolazite u selo koje vrvi od života. Ali





Natloe će lako razočarati gužvu



Blokirao mi je napad!

zato većina lokacija izgleda previše prazno i uprošćeno. Modeli likova izgledaju podnošljivo. Dizajnirani su fantastično, ovo je definitivno najbolja tačka kada je u pitanju grafika

Dok ostali likovi izgledaju kao da su došli iz cirkusa, nose šarenu odeću i čudne šešire. Ženski likovi pogotovo izgledaju privlačno. Kada prođe oduševljenje zbog dizajna, da se igra koristi sasvim prosečne teksture koje se često ponavljaju. Specijalni efekti pri-

likom korišćenja Nitoh-Ryu moći izgledaju odlično, ali zato umanjuju

"IRONIČNO JE TO ŠTO SE U IGRI POJAVLJUJE SEDAM SAMURAJA, ALI VI MOŽETE DA VODITE SAMO NATOE-A. JOŠ SMEŠNJE JE TO DA ČETE NEKADA ZATEČI NEKOG OD DRUGIH SAMURAJA KAKO SE BORI SA NEPRUATELJIMA, ALI ČIM SE VI POJAVITE ON ČE OTIĆI OSTAVLJAJUĆI VAS SAME."

vidljivost na nulu, tako da se igra pretvara u slepo pritisakanje dugmeta za napad. Najveći problem kod grafike ove igre jesu veliki problemi sa glatkoćom



Natloe-u se loše piše

SHICHININ NO SAMURAI (SEVEN SAMURAI)

Davne 1954-te godine japanski režiser Akira Kurosawa je izdao film koji je vrlo brzo posle emitovanja postao klasik. Priča je bila o malom seoscu u kome se nalaze sedam samuraja koji odlučuju da dokažu svoju čast tako što će braniti to malo selo. Ovaj film je bio specifičan po tome što je priča bila veoma emotivna i gledaoci su se lako polako vezali za junacima. Takođe film izdaje i njegova dužina od čitavih 205 minuta. Programeri iz Sammy-a su uzeli priču iz ovog filma i malo je obradili i iskoristili za ovu igru što je po meni stonajedina legenda, ali tako je kako je.

animacije, igra jako često secka što zna da iznervira. Baš da bi ovo izbegli autori su odlučili da ako se ljudi nalaze pet metara od vas vi nemožete da ih vidite. Tek kada im pridete oni se pojavljuju iotkuda. Ovo izgleda jako gluho a što je još gore nije pomoglo da se animacija održi konstantnom. Zvuk u igri je solidan, glasovi junaka nekada zvuče kako

treba a nekada zvuče smešno. U ovoj igri je sve polovično, muzika u introv je odlična, ali muzička podloga u borbama nije. Borbe prati neki tehno koji se ponavlja tokom cele igre što je veliki problem jer možete da poludite od nje

Posle čitanja mog opisa možete steći da je ovo užasna gra, ali ona to nije, samo je mogla biti mnogo bolja nego što jeste. Ako se pomirite sa njenim manama i ozbiljno je zagrate videćete da igra ima šta da ponudi. To je odlična priča, solidnu borbu i interesantno dizajnirane likove. Naravno većina ljudi će ipak prvo primetiti loše strane ove igre tako da nemogu da kažem da će ovaj naslov proći slavno na tržištu

IGROMER

izdavač: SAMMY STUDIOS

Developer: DIMPS

GRAFIKA

3

Dokaz da se može napraviti igra koja izgleda kao da je iz 1954-te godine

KONTROLA

4

Kontrola je odlična, ali se često sekće i lako se može izgubiti

ZVUK

3

Zvuk je solidan, ali se često ponavlja i lako se može izgubiti

ZABAVNOST

3.5

Zabavnost je odlična, ali se često sekće i lako se može izgubiti

IGROMER

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



"Poslednji put kad je Square napravio igru za Nintendo konzolu bilo je to davne 1996. Sada posle izlaska Final Fantasy Tactics Advance došlo je vreme da i GameCube konačno dobije Final Fantasy igru."

Final Fantasy Crystal Chronicles je igra bazirana na FF senjalu koja pored nekoliko prepoznatljivih elemenata nema jake veze sa ostalim igrama u seriji. Priča nije preterano zanimljiva i nema nekih većih zapeta. Pali meteor je zarazio čitav svet sa mračnom supstancom zvanom miasma koja je fatalna na dodir. Totalno uništenje života je bilo neizbežno dok nije pronađen kristal koji je mogao da odbije miasmu i zaštiti od njenog otrova. Veliki kristali su postavljeni u većim gradovima dok su manja sela imala manje kristale. Snaga kristala koji dobija svoju moć od svete Myrrh vode nije večna. Naprotiv kristal može štiti od miasme samo godinu dana nakon čega se mora ponovo pojačati. Zato svako selo i grad šalje karavane koji se sastoje od mlađih stanovnika željnih avanture u potragu za Myrrh drvećem. Karavani nose veliki teret na svojim ramenima a njihov uspeh ili neuspeh će značiti život ili smrt za rodno mesto.

Postoje četiri rase u igri, svaka sa specifičnim karakteristikama - Clavats, Selkies, Yukes i Lillies. Selkies najbrže napreduju u magiji i bacaju je u najkraće vreme dok recimo Lillies su najbolji za bliske napade zbog dobre snage i odbrane. Posle izabrane rase mora se izabrati i posao kojim se familija bavi. Neki od zanata su farmer, kovač, mlinar, ribolovac i trgovac. Svaki zanat ima svoje prednosti, na primer kod farmera ako sa svojim putovanjima šaljete kući pšenicu dobićete hleb od oca, voće od majke, brata ili sestre. Koiko se količinski može dobiti zavisi od dobre ili loše veze sa čitavom familijom tako da je izuzetno važno imati poneku stvar iz pisma i održavati dobar odnos.



Neki od predmeta koje vam pomažu iz starijih FF igara.



Igra se može igrati sa jednim do četiri igrača. Multiplayer nije moguće igrati bez Gameboy Advance sistema i link kabla (čak i u dva igrača je potrebno 2 GBA). Pošto se mnogi verovatno pitaju zašto se ne može koristiti GC džojstik u multiplayeru razlog je

Najveća mana multiplayera je to što jedan od igrača mora da nosi chalice koja ne samo da će ga užasno usponi već će morati uzdat u druge igrače da ga štite. Isto tako da bi kupilo bilo šta mora se prvo položiti chalice na zemlju što će opet usponi sve ostale.

"FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES JE PRIČA O GRUPI SELJAKA KOJI SU POSLATI DA SAKUPE MYRRH ZA SVOJE SELO."

(donekle) opravdan. Stvar je u čestom korišćenju Command Screena koji se aktivira pritiskom na dugme i prekida igru. Dovoljno je pomnožiti ovaj broj sa 4 igrača i više bi se vremena provelo čekajući druge igrače da recimo nameste magiju nego igrajući. Iz tog razloga u multiplayeru Action Screen se nalazi na GBA ekranu tako da se igra ne prekida. Imajući u vidu smrtonosnu miasmu svaki karavan nosi crystal chalice. Površinu koju chalice štiti od miasme je ograničena a u prečniku je televizijskog ekrana. Dok god se igrači nalaze u tom dometu sigurni su od miasme. Ovo je stvarno jedan od najlepših načina da se igrači drže zajedno ne dajući osećaj ograničenosti koji je obično asociran sa igrama u više igrača preko jednog ekrana. Kamera je statična i ponekad problematična pošto uvek kasni za igračem tako da se ne vidi kuda se ide ako se neprestano trči.

Kada se igra sa jednim igračem chalice će nositi Moogles - malo čupavo stvorenje sa šiljatim ušima, poznato iz drugih FF igara. Mooglova ima u više varijanti, neli sa krilima, drugi bez ali ono što im je zajedničko je da su svi otporni na miasmu. Na svakom

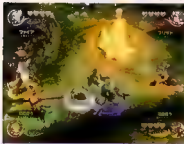


Na mapi ćete naleteti na likove sa kojima je moguće govoriti.



nivou se može naći Moogie Gnezdo gde se Moogie može podišati ofarbat u crvenu, ze enu, plavu boju ili oprati. U svakom gnezdu se može udariti i Moogie Stamp a kad se sakupe su pečati istog diza, na otključava se mini-igra koja se može igrati preko GBA. Zavisno od toplote ili hladnoće Moogie će moći duže nositi chalice pre nego što se umori tako da se treba paziti kad se šlja. Magiju ko, u Moogie baca kada ne nosi chalice zavisi od boje u kojoj je ofarban, npr ako je crven bacaće vatru Farbanje je ipak najviše korisno kad je GBA priključen u single player igri jer ako je Moogie bio i neo-farban prikazaće se mapa nivoa na GBA ekranu, ako je crven videće se neprijatelji, itd

Nivoi se biraju preko mape sveta koja je podeljenja u više delova koji su razdvojeni sa miasma streams (šumoviti predeli gde je



Kao i u svakom FF-u magije su raznovrsne

struja miasme neverovatno jaka) koji se mogu proći samo sa tačnim elementom bilo da je to vatra, voda, vetar ili zemlja. Igra je neinearna u smislu da se može birati bilo koji nivo u jednom delu mape a miasma stream sprečava prolaz do drugih delova mape dok se prethodno nepređu raniji nivoi i pronađu elementi. Pre svakog nivoa se može pogledati kratka scena gde ženski glas ukratkro opisuje istonju nivoa

Svake godine je dovoljno posetiti tri nivoa sa Myrrh drvom da bi se napuno chalice posle koga će se karavan automatski vratiti u svoje selo gde će starešina povratiti moć kristalu, čitat naglas vaš dnevnik a sve to će se propratiti muzikom i plesom. Nivoi sa Myrrh drvećem su puni neprijatelja, blaga i prelepo su dizajnirani. Na kraju svakog vaš

"NA RASKRŠNICAMA IZMEĐU NIVOA SE NASUMICE AKTIVIRAJU RAZNI DOGAĐAJI KOJI SE BELEŽE U DNEVNIKU ZVANOM CRYSTAL CHRONICLES KOJI JE ZNAČAJNIJI NEGO ŠTO IZGLEDA, A PO NJEMU I SAMA IGRA NOSI IME."

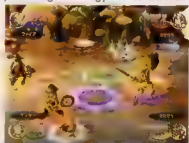
čeka borba sa glavnim koja je posebno zanimljiva. Za razliku od tradicionalnog FF ovde su borbe sa neprijateljima u realnom vremenu Command Slotova u početku ima četiri a dva su uvek zauzeta - jedan je za napad, drugi za odbranu. U druga dva prazna slot a će se pretežno ubacivati magija. Oružja se ne mogu kupiti kod kovača već se



Igra u četvoro je suština FF:CC-a

prvo mora naći dizajn za određeno oružje i materijal koji taj dizajn oružja zahteva. Tek onda će kovač moći da napravi oružje - naplatiti za ruke. Postoje 4 slot a u ekip meniju jedan za oružje, drugi za odlop a ostala dva za prstenje koje daje otpor na neku od magija i slične stvari

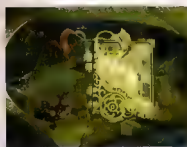
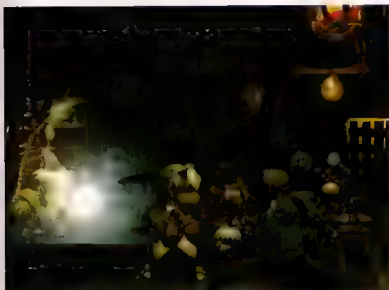
Pored oružja se koristi i magija (češće nego običan napad) ali je prethodno potrebno naći magične kugle zvane magičiti opremiti ih u slobodni Command Slot. Magije se aktiviraju pritiskom i držanjem dugmeta za napad nakon čega se pojavljuje magični krug koji služi kao nišan. Kada se krug namesti na neprijatelja dovoljno je pustiti dugme i magija će se aktivirati



Kombinovanje magije i slična izvivjavanja radićete samo u multiplayer-u

Glavne magije za napad su Fire, Thunder, Blizzard a za lečenje tu je Cure, Life, Clear. Magije se mogu kombinovati u još jače varijante. Na primer kombinovanjem Lifea i bilo koje ofanzivne magije se može baciti Holy magic koja je dobra protiv đunova. U drugu

ruku stapanjem Fire/Blizzard/Thunder (bilo koje dva od ovih) se stvara Gravity magija efektivna protiv letećih neprijatelja. Neke magije zahtevaju dva igrača. Neprijatelji mogu bacati iste magije kao i igrač - koriste ih redovno. Magije nestaju posle svakog pređenog nivoa i moraju se ponovo naći međutim negde u svetu postoje artefacti koji



Crystal Chronicles dnevnik

daju određenu magiju za stalno - na primer bizzard ring. Life magija je gotovo beskonačna ako se ne stoji sa drugim magijama u single playeru pošto igrač nemože baciti Life sam na sebe kad je mrtav. Srećom tu je dobi Stan Phoenix Down koj. se može opremiti u prazni Command Slot i sam se aktivira ako se izgube sva srca. Za punjenje energije se mogu jesti razna voća, meso, hleb, voda, itd a uz to što daju energiju privremeno povećavaju ili smanjuju napad, odbranu, magiju, memoriju zavisno da li igrač voli ili nevoli vrstu jela koju je pojio.

Posle ubijanja svakog boss-a može se povećati statistika igrača a šta se može

povećati zavisi od artifacta koji su prethodno sakupljeni. Artifacti mogu dati npr Magic +2, Defense +1, Strength +3, ekstra srce i ekstra command slot. Tu su još i već pomenuti arti-

"NAJVEĆI PROBLEM ZA OVAKVU VRSTU IGRE JE NJENA DUŽINA. DOK FF:CC NJE NI BLIZU DUGA KAO RECIMO FF VII IMA SASVIM DOVOLJNO NIVOA."

facti koji daju magiju za stalno.

Svaki nivo se može posetiti više puta a postoje tri ciklusi na svakom nivou (svaki ciklus je teži od prethodnog). Myrrh se može pokupiti više puta sa jednog nivou ali se mora čekati dve godine da Myrrh dvo



NPC likova ima svakakvih



We burn!!

ojača. Pored standardnih predela gde se puni chalice mogu se posetiti i drugi gradovi i luke gde se može kupiti materijal za ok op, oružje, energija i popričati sa stanovnicima. Šteta što su kuće u gradovima tu samo radi atmosfere - ne može se ući ni u jednu. Čak i u rodnom mestu sve kuće su zatvorene osim kuće od igrača ako je posao njegovih roditelja u kući (kao trgovac) i ostali karavani koji su sreću povremeno su tu samo radi priče a naigore je to što se dijalozi sa njima ponekada ponavljaju.

Muzika je kao i u svakoj Square-Eni

izvanredna počevši od uvodne pesme koja ipak bolje zvuči na Japanskom, opuštajuće muzike u prirodi, pa do napete muzike za vreme borbe protiv glavnih. Jedino je šteta što se muzika na mapi sveta ne menja. Moram priznati da kvalitetne Full Motion Video sekvence po kojima je Square-Eni poznat malo nedostaju ali postojeće real-time sekvence su neverovatno dobre i preko njih se još više može lepo videti sjajan endžin koji gra konsti

Ako vam se sviđaju igre tipa Diablo, Baldur's Gate Dark Alliance, The Record of Lodoss War velika je šansa da ćete voleti Crystal Chronicles. Velika vrлина ove igre tj podrška za više igrača je u isto vreme i mana zbog enormnih troškova asocijalnih sa kupovinom četiri Gameboy Advance i link kablova, sa kojima tek igra dobija svoju pravu dimenziju.

IGROMER

Izdavač NITENDO

Developer SQUARE-ENIX

GRAFIKA

5

Verovatno je ovo najbolja igra koju sam ikada igrao. Grafika je odlična, zvuk je odličan, a igra je odlična.

ZVUK

5

Najbolji zvuk koji sam ikada čuo. Zvuk je odličan, a igra je odlična.

KONTROLA

4

Svaka igra koja ima ovako dobru grafiku i zvuk, a igra je odlična.

ABAVUČA

4.5

Da li je ovo najbolja igra koju sam ikada igrao?

Četiri Gameboy Advance i link kablova, sa kojima tek igra dobija svoju pravu dimenziju.

Velika nagradna igra PS2 za 600din

Kako?

Da bi ste učestvovali u našoj velikoj PS2 nagradnoj igri potrebno je da sakupite tri kupona, 3 dela PS2 slike i pošaljete ih zajedno na BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22. U ovom broju treći i poslednji kupon, pošaljite ga zajedno sa prethodna dva i stekli ste pravo za učešće u našoj velikoj nagradnoj igri. U broju 41 biće objavljeni srećni dobitnici, koji će biti izvučeni u Beosoftu.

Nagrade su sledeće:

Playstation 2 konzola x 3

DualShock gamepad X 6

PS2 Memoriska kartica X 10

KUPON

KUPON 1

KUPON 2

Ne propustite priliku,
sakupite kupone
i učestvujte u
NAGRADNOJ IGRI!

BONUS

BeaSoft



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

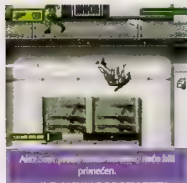


Sam Fisher polako postaje igračka ikona, a vlasnici GBA imaju tu čast da svoju verziju igraju uporedu sa XBOX III PC verzijom. Ipak, možda ne treba da žure sa tim.

Pandora Tomorrow vas ponovo stavlja u čizme specijalnog agenta Sama Fishera, koji ovoga puta ima zadatak da spreči terorističkog lidera koji priprema napad na slobodan svet biološkim oružjem (virusom). Znači, priča je ista kao i u verzijama za ostale igračke platforme, a i misije su iste, samo što je izvođenje potpuno drugačije. Suočeni sa problemom nedovoljne snage GBA hardvera, u UbiSoftu su se odlučili da Splinter Cell iz 3D okruženja prebace u 2D platformu sa pogledom sa strane. Naravno, u to su ubacili svo šunjanje, sakrivanje u senkama,



uništavanje kamera i izvora svetlosti, kretanje po cevima i drugo što je učinilo Splinter Cell poznatim na drugim platformama. Prosto je neverovatno šta tajni agent visoko oko santimetar (na GBA ekranu) sve može da učini. Nažalost, za razliku od npr. Metal Gearovog (nemoguće je izbeći poređenje ove dve igre, na bilo kojoj platformi) pogleda iz ptičje perspektive, ovde izvođenje jednostavno ne funkcioniše dovoljno dobro. Pogled sa strane je ipak za igre sa više akci-



je, kao što su legendarni Flashback ili Prince of Persia (ne Sands of Time, već originalni Prince sa PC-a), a ne za šunjalicu.

Najveći problem kod ovakvog pogleda je neprirodnost dešavanja na ekranu vašeg GBA. Protivnici mogu da gledaju samo levo i desno, a i dalje vas ne vide čak ni ako stojite na istom ekranu gde i oni i gledate se u oči. Razdaljina se dalje smanjuje ako se pomerite na gore, i prijubite uza zid u senke. Iako je taj pokret novitet u odnosu na prošlogodišnji Splinter Cell, i zanimljiv je u početku, dizajneri su ga ovde suviše isforirali. Osim toga, meni je neverovatno da i dalje nije ubačena neka animacija za okretanje protivnika, tako da će vam se dešavati da se zatrite ka čuvaru, okrenuto leđima, kako biste ga onesposobili, a on se odjednom okrene ka vama, i misija je gotova. Da animacija postoji imali biste vremena da se bacite u neki zaklon i izbegnete detekciju. Ovakvo ćete morati da stojite na bezbednoj udaljenosti, držite L dugme i procenite da li možete da stignete do čuvara na vreme. To je akcija koju ćete i raditi većinom igre (kao što ste radili i u prvom delu), međutim i ona deluje neprirodno. Nejasno je da li Sam ima nevidljivu kameru koja lebdi oko, ili je u pitanju super moć tajnih agenata da vide desetak metara više od običnih smrtnika koji rade u terorističkim organizacijama.

Pored par poteza, od noviteta imamo mogućnost da koristimo protivnika kao štit, ili za otvaranje vrata putem skeniranja oka i slično (što je postojalo i u prvom Splinter Cellu na drugim platformama). Kao i dodatni detektor protivničkog pogleda. Posebno je zanimljivo da je konačno ubačena Fisherova omiljena puška SC20K, koja nije postojala u prvom GBA delu. No, municije ima jako malo, a korišćenje sile je jako retko dozvol-



jeno, tako da se upotreba vrednost ovog oružja svodi na uništavanje sigurnosnih kamera i izvora svetlosti. Ovi dodaci unekoliko olakšavaju igru, i donose preko potrebnu različitost od prvog SC-a, ali i dalje ne utiču pozitivno na konačnu ocenu ovog ostvarenja. Ono što utiče je repetitivnost. Prosto je neverovatno koliko brzo ova igra može da dosadi i da isfrustrira.

Kao dobar lek protiv frustracije igrača obično se koriste mini igre. Sada ih ima više

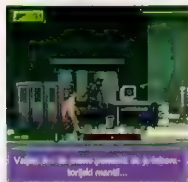




Kako sami samo neprecjeni...

Bilo bi nefer, i netačno reći da je Splinter Cell, Pandora Tomorrow loša igra, pošto nije, ali nije ni naročito dobra. Sigurno je ipak jedina igra svog tipa na GBA tržištu, i to jo

je možda i najveći plus. Jednostavno, igara
sa ovakvom temom i ovakvim izvođenjem



A tecnologia é o ponto de partida para a inovação. Mas a inovação não acontece apenas com a tecnologia. Ela acontece com a criatividade, com a capacidade de pensar fora da caixa, com a capacidade de transformar uma ideia em realidade. E é isso que a tecnologia pode fazer por nós: transformar a maneira como pensamos, como trabalhamos, como nos relacionamos. É isso que a tecnologia pode fazer por nós: transformar a maneira como pensamos, como trabalhamos, como nos relacionamos.

G... u
B... della
m...
(C... goline
R... pri-
lic... avo-
rom... vog-
ser... nnu.
Pop... n...
Napol... SAD
Rom... su
ga... i
col...

Glancy's movies include *White Hot*, *Erizovozovi*, a *Byena* starring Alec Baldwin (*The Hunt for Red October*), Harrison Ford (*Patriot Games*), *Clear and Present Danger*), Ben Affleck (*The Sum of All Fears*). Svoju multimedijalnost Glancy potvrđuje pljuči osnove ideje, i izak kompletne scenarije za *Loveless* i *The su*, *Glant-Bacon*, *Patience*, *...*

Deposito de 100 milhões de reais na
conta 200 milhões de reais.

nema. Tako da, ukoliko ste uživali u prvom delu, bićete oduševljeni i ovim, ukoliko vam se prvi nije dopao, slobodno izbegnite Pandora Tomorrow.

IGROMER

Izdavač UBISOFT

Developer UBISOFT

GRAFIKA	Konceptualna slika, ki prikazuje razliko med poslovanjem in finančnimi posli.	KONTROLA	Poslovanje in finančni posli sta različni pojmi, ki se ne morejo zamenjati. Poslovanje je dejavnost, ki se odvija v realnem svetu, finančni posli pa so le abstraktni.
4		3.5	
ZVUK	Poslovanje in finančni posli sta različni pojmi, ki se ne morejo zamenjati. Poslovanje je dejavnost, ki se odvija v realnem svetu, finančni posli pa so le abstraktni.	ZABAVNOST	Poslovanje in finančni posli sta različni pojmi, ki se ne morejo zamenjati. Poslovanje je dejavnost, ki se odvija v realnem svetu, finančni posli pa so le abstraktni.
4		3.5	

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE

Po mnogima najbolji RPG za GBA, Golden Sun je bio i jedno od najprijetnijih iznenađenja 2001. godine. Iako možda nije donelo revolucionarne promene u žanr, ostvarenje ljudi iz Camelota je ptenilo rafiniranim izvođenjem, kompleksnom pričom i velikom zabavnošću. Pred nama je drugi deo sage, koji u svakom aspektu stoji makar rame uz rame sa prethodnikom, i donosi završetak priče koji su igrači sa nestrpljenjem očekivali.

Ukoliko ste igrali prvi deo, znate o čemu se radi. Saturos i Menardi pokušavaju da vrate izgubljene moći alhemije paljenjem četiri elementarna svetionika. U prvoj igri ste vodili Isaaca u pokušaju da ih sprečite, dok ovde to činite vodeći Felixa i Jennu iz prvog dela. Na samom početku imate mogućnost da prebacite statistike iz snimljene pozicije prvog Golden Suna, što je i preporučljivo uraditi ukoliko ste ga prešli. Prebacivanje možete obaviti putem link kablja (bezbolan metod) ili ukucavanjem napornih i dugačkih šifri (ne tako bezbolan metod).

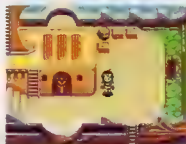
Sledeći neugodan korak u igri je uvod. Naravno, preporučljivo je pročitati sve dijaloge kako biste se udubili u priču, i jeste, uvod će vas naučiti osnovnim komandama i sistemima igre, ali jednostavno predugo traje. Uz to, kao i kroz celu igru, u uvodu ima previše nebitnih dijaloga. Kada pogrmlite dobrih dvadesetak minuta uvoda i snimate poziciju kako više ne biste morali da ga gledate, primetite da zapravo ne znate šta tačno treba da radite i može vam se desiti da malo lutate pre nego što se uhvatite za nit koja će vas dalje voditi kroz priču. Takođe vas može zaplašiti što je na početku dostupno dosta dungeona koje možete istraživati, ali srećom nisu mnogo teški i ne treba previše da vas brine da li vam je ekipa dovoljno jaka za početna istraživanja.



Mapa sveta se isto može učiniti prevelikom, ali realno prostranstvo igre nije toliko koliko izgleda na prvi pogled. Ne možete posetiti lokacije koje ste obilazili u prvom delu, dosta prostora je prekriveno

šumama u koje ne možete ući i slično. Ipak, putovanja ima više nego u prvoj igri, a ukoliko želite da otkrijete baš sve, moraćete i da se vrtite u krug po nekoj lokaciji, na primer kako biste pronašli neki redak predmet ili uhvatili nekog Djinna.

Retke predmete možete nositi kod kovača, koji će ih prekovati u neki redak oklop ili oružje. Iako tako prekovani predmeti nisu prejaki, čine da svaki prelazak igre može da bude jedinstven i daju replay value igri.



Elementalni Djinovi su jedan od dva osnovna faktora u karakter sistemu Golden Suna. Morate ih uhvatiti, a zatim ih možete koristiti na likovima, čime će se statistike likova menjati, a takođe će vam dati mogućnost za nove veštine i klase karaktera. Sistem je prilično zabavan i provećete dosta vremena eksperimentišući sa različitim kombinacijama Djinova i likova. Oni pomažu i u prilikom zagonetki, a i u bitkama. Kada iskoristite Djinna za vreme bitke, on prelazi u Standby mod, a statistike lika se vraćaju na nivo na kom bi bile da nema Djinna. Za to vreme Djin je spreman za summonovanje, a što duže stoji na standbyu, bolji je summon. Nakon toga se vraća na lika na kom je bio. Dodatna zanimljivost je da će ovi elementalni duhovi sa vremenom na vreme pokušavati da pobegnu, što se nije dešavalo u prvom delu igre.

Drugi faktor je Psyenergy. Magije koje ćete izazivati psihičkom snagom vaših likova, i koje takođe možete koristiti i u bitkama i u prilikom rešavanja zagonetki. Što vam

likovi više napreduju, to će više različitih Psyenergy imati. Na početku imate



mogućnost da čitate misli NPC-evima, što uime da bude zabavno.

Korisćenje Psyenergy i Djinova otvara dosta mogućnosti za različite strategije tokom bitke. Kada se naviknete na sistem borbe, moći ćete u par pritisa kontrolera da prođete većinu bitaka. Međutim, boss fightovi su već zahtevniji i za njih je preporučljivo dobro isplanirati strategiju. Dok planirate strategiju obratite pažnju na to da sistem borbe ima par sitnih mana, na primer ukoliko sa dva lika napadate jedno čudovište, a prvi ga ubije u svom napadu sa drugim nećete imati izbor šta da radite.



DISNEY'S ALADDIN



Svi koji su gledali crtani Aladdin se sećaju i hit pesme "A Whole New World" .. Nisam baš siguran koliko ona može da bude naslovna pesma igre koja je port sada već 11 godina stare igre sa SNES a, ali dobro. Važno je (osim ako je nemate u svom vlasništvu tih jedanaest godina) da igra nije nimalo loša, naprotiv.

U poslednje vreme stičem utisak da se svaka igra koja je bila iole uspešna na Super NES-u portuje na GameBoy Advance. Capcom to čini sa celokupnom senjorom svojih Disney igara od samog nastanka sistema i mogu donekle da ih razumem, jednostavnije je i jeftinije odraditi port nego napraviti novu igru, čak i u odnosu na najjeftinije GBA igre. Takođe, time se ove igre približavaju igračima koji početkom devedesetih godina nisu ni igrali igre i oni su, na kraju krajeva, ciljna grupa ovakvih portova.

Naravno "igrači veterani" koji jedva čekaju nešto novo za GBA mogu da budu prilično razočarani ovakvim razvojem događaja, a ni količina vremena koje će utrošiti da na polici sa GBA naslovima nađu neki novi, koji već nisu igrali pre 10-15 godina ih neće oduševiti previše.



U koju god grupu da spadate obratite pažnju na to da su godinu dana nakon izlaska filma, izašle dve neverovatno slične igre. Jedna je bila Capcom-Nintendo kolaboracija za SNES, čiji je ovo port, a druga je bila Virgin Games-SEGA kolaboracija za Genesis, a i PC. Virgin Games verzija je tada bila mnogo uspešnija, između ostalog i zato što je iz sebe imala rad originalnih Disneyevih animatora, a i programersko umeće Davida Perrya iz Shiny Entertainmenta. Ipak, ova konverzija sa SNES-a je možda i grafički najkvalitetnija od svih izdanja, a igračku je tu negde sa SEGA verzijom.

Iako boje deluju pomalo isprano (po meni su najživlje bolje bile na PC-u), i iako ćete sa

vremenom na vreme primetiti da fali pokoji frejm animacije, GBA verzija izgleda naporanije od svih, sa sve sjajnim efektom dubine slike, koga nema u starijim verzijama igre. Takođe je iz filma uspešno prebačen izgled i dizajn svih nivoa, bilo da je u pitanju grad Agrabah, unutrašnjost čarobne lampe ili Jaffarov dvorac.



Za razliku od grafike, zvuk je na lošijem nivou, najveći problem je jednostavno u tome što soundtrack, koji je na SNES-u zvučao baš kao soundtrack iz Aladdina (u okviru mogućnosti sistema, naravno), ovde to nije slučaj. Pesme zvuče prigušeno i izobličeno i pomalo je neverovatno da je zvuk u današnjoj igri slabiji nego u 11 godina starijoj verziji. Takođe bi bilo lepo od ljudi iz Capcoma da su ubacili neke digitalizovane glasove i bolje zvučne efekte.

Napajnije je, naravno, što je igrivost ostala na visokom nivou originala. U pitanju je, naravno, platformaska igra u pravom smislu te reči. Svima znani junak Aladdin će skakutati



kroz nivoe, koji hronološki prate film, a povezuju ih priča u malim sekvencama. Može se reći da je način igranja negde između Super Maria i igre Prince of Persia. Trčaćete, skakaćete i pentriti se po platformama a protivnika ćete se rešavati tako što ćete im skočiti na glavu, ili ih onesposobiti gađajući ih jabukama. Veliki plusovi za igru su odličan dizajn nivoa i dobre kontrole. Neće vam se dešavati da pritisnete dugme, a Aladdin sa zakašnjenjem učini nešto što nije treba o znači sve odlično reaguje na pritisak i skakanje i trčanje će vam "leći" potpuno prirodno.





Što se dizajna nivoa tiče, početnici mogu da pređu nivo krećući se sa leva na desno, najlakšom stazom, a da se pritom dobro zabave, dok će iskusniji igrači skakanjem po



višim platformama moći da, uz nešto više truda, stignu do zasluženih nagrada. Kao extra bonus, Capcom je ubacio i dodatne nivoe kojih nije bilo u originalnoj igri. Nažalost, nivoi nisu ništa teži, niti donose nešto novo u igru, no ipak je lepo da u



pitanju nije samo 100% preslikana igra. Ukupno gledano, igra bi mogla da bude i teža, pošto je za većinu igrača dovoljan jedan dan da se nauče osnovni putevi i sve pređe. Ali, sa druge strane, odlično je balansirana težina pojedinih delova sa time da uopšte ne frustriraju igrače kada moraju ponovo da ih odigraju iz toga (i pomenutih skrivenih predmeta po zabačenim platformama) proizlazi i priličan replay value za jednu igru ovog tipa.

Ako ste već imali priliku da igrate ovog Aladdina na SNES-u, nemate prevelikih razloga da to činite i sada, no, ukoliko ste nov igrač, ovo je igra koju vam toplo pre-

poručujem, pošto je u pitanju, definitivno jedna od zabavnijih 2D platformi za GBA.



IGROMER

Izdavač CAPCOM

Developer CAPCOM

SPORO

GRAFIKA	3.5
GLAS	3

IGRA	4
OSTALO	4

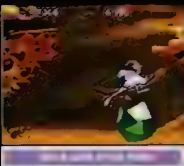
SUPER NINTENDO U DŽEPU

Štave hit platforme se ovačane vraćaju i to u naš džep!

Kako zbog sličnih mogućnosti, tako i zbog vešte kapitalističke želje za uzimanjem što veće količine novca velike kompanije su rešile da nas obraduju reizadnjima igara sa Super Nintendo. Ovaj potez iako je zasnovan na surovoj Zapadnoj ekonomiji i ne mora biti tako loš. 2D platforme su svoj zenit dožvele upravo u vremenima kada su SNES i Mega Drive 2 bili carevi kućnog igranja. Takođe GBA je hardverski mnogo više prilagođena igrama koje su dvodimenzionalne nego pak 3D čudima na koje su nas navikle savremene konzole. Upravo zbog tog razloga mnogo je lepše na ekranu vaše omiljene džepne konzole videti lepu grafiku nego pseudo 3D okruženje za koje GBA jednostavno nema snage.

EARTHWORM JIM

Igra koja je pored Boogerman-a definitivno zaslužila epitet najluđe platforme. Ovde (kao što i ime igre kaže) vodite jednog crva na putovanje kroz šest dugačkih ultra ludih nivoa. Da bi ste videli koliko je ova igra luda dovoljno je da započnete prvi nivo. Već posle nekih minut vremena nećete moći da idete dalje sve dok ne lansirate kravu. Da dobro ste pročitali i lansiranje krave spada u jedan od obaveznih poslika koje ćete morati da obavite u cilju prelaska igre. U igri imate dva oružja i jedno je pištolj (koji se može unapređivati) a drugo je bič, bolje rečeno rep kojim možete uništavati protivnike. Za razliku od većine platformi koje se svode na kretanje desno uz povremene skokove, ovde ćete ne samo morati da tragate za iza-



zom već i pošteno da oznojite palac pritiskajući pucanje. Zbog svega ovoga i igra je nešto teža od ostalih platformi.

Tehnički igra je odrađena dosta dobro. Trud koji je učinjen da se originalna muzika prebaci na GBA (koji je slabiji od Super Nintendo u aspektu zvuka) u maksimalnom kvalitetu. Tako je muzika iako nešto ložija od SNES varijante, za dve dužine bolja od Mega Drive verzije. Zvuci, posebno komentari koje Jim izgovara su takođe maestralno urađeni. GBA



jednostavno ne može bolje od toga. Ovo sve je posebno važno jer će vas u potpunosti uvući u atmosferu igre. Grafika je standardno dobra. Crtež naravno nije na nivou dizajna, ali je za svaku pohvalu.

Preporuka je da ovu igru odigraju svi, pa i oni koji su je ranije igrali. Ko je ikada kontrolisao Jim-a znaće zašto ovo govorim. Kada igru obmete čeka vas još jedna avantura jer je i Earthworm Jim 2 prebačen na GBA.

PREHISTORIK MAN

Dolazimo do igre koja nije toliko poznata našim igračima. Imao sam sreću da u ono doba, kada je igra bila nova, nabavim PC verziju. Koliko me sećanje služi, u to vreme nije mogla da se nabavi za Super Nintendo kod nas. Prava šteta s obzirom da je Titus napravio i više nego pristojnu platformu. Igra je smeštena u davno vreme i prati Sam-a i čupavog junaka koji je krenuo u spašavanje svoje dragane. Osim naskakivanja na glavu, kao oružije koristi i toljagu imponentnih



dimenzija. Stvar koja će se nekima svideti, a drugima će biti skorož ružna, je da naš lik Sam voli da jede brzu hranu. Nije da se baš slaže sa preistorijskim ambijentom, ali deluje dosta simpatično. Igra se sastoji od 22 nivoa koji su poprilično

Tehnički igra je urađena dobro do odlično. Crtež kako likova tako i nivoa je

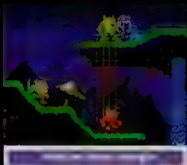


predivlan. Animiranje likova je dosta dobro, skoro kao u crtanom filmu. Jedino može zasmetati što neki protivnici imaju kratku animaciju koja se ponavlja što kasnije dovodi do suvoparnosti. Ipak jedina značajna mana je mali kolorit nivoa. GBA ipak može da izgura mnogo veći broj boja i šteta što proizvođač nije to iskoristio do kraja. Zvuci su odrađeni korektno ali ništa preko toga. Velika mana sa tehničke strane je što ne postoji snimanje pozicije već se moraju pamtitli šifre. Za utehu je da se relativno lako pamti.

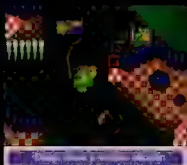
Svako ko je ovu igru propustio, a fan je klasičnih 2D platformi obavezno je mora odigrati. Nekima će igra delovati lako, ali nisu li sve platforme lakše od drugih igara?

LOST VIKINGS

Evo jedne atipične platforme. U stvari bilo bi po malo nepošteno reći da je ova igra samo platforma. Osim standardnih elemenata platforme ovde ćete morati da upotrebljavate i sive vijuge. U igri naizmenično vodite tri vikinga. Svako od njih poseduje po jednu sposobnost. Jedan može da skače, drugi ima štit, a treću zahvaljujući luk i streli ima mogućnost pucanja. Da bi ste uspešno prešli nivoce morate sva tri lika dovesti do kraja. U početku će ovo biti lako, ali



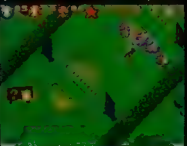
ranije nivoce. Takođe bi bilo zgodno da su uvrstili link opciju. Tri druga, od kojih svako kontroliše po jednog vikinga, koji se bore za prelazak nivoa, zvuči kao sjajna zabava. No možda je ovako i bolje. Jer treba naći ta tri druga koji imaju GBA i Lost Vikings kerlidž. Grafika i zvuk su odrađeni fantastično i tu zaista nema šta da se zameri.



Topla preporuka za sve, posebno za one koji nisu laki na platforme. Jer će ih Lost Vikings prijatno iznenaditi.

SHEEP

Kao malo osveženje evo jode preslatke igre koja nije platforma. Ovo je igra u kojoj ćete moći da se oprobate kao pasir. Iako izgleda trivijalno i smešno zadatak nije nimalo jednostavan. Cilj je poterati ovce sa jednog kraja nivoa na drugi. To radite kao pas ovcar. Ovce će uvek bežati pred vama tako da ako se postavite



Čuvanje ovaca na GBA, just great!

pogodno one idu u pravom smeru. Kao pomoć imate lajanje, što će ih definitivno usmeriti, i kao kranji slučaj možete nositi ovce. Do dve ovce hvatate zubima (ne brinite neće im ništa biti) i prenosite ih gde vam je volja. Ovo vas naravno dosta usporava, ali ponekad će biti neophodno. U početku da bi ste pokupili bonuse i ovu izbacite na stražilo, ono se sruši i dobije zvezdu koju je krilo. Kasnije



nošenje će vam dobro doći, jer polje može da krije gomilu stvari koje mogu usmrtniti naše mile ovice. Utešno je što za svaki nivo imate minamalan broj ovci koje treba spasti. Tako se ne morate brinuti ako vam jedna ovca pogine.

Nivou grafički dobro izgledaju, ali su



Možete da lajate do mile volje

sprajtovi suviše mali. Nije da nećete videti šta se događa, ali bi se GBA znatno bolje pokazao da su ovice i naš pas malo krupniji. No i sa tako malim likovima Sheep nudi slatke animacije koje će vas nasmejati do suza. Zvučni efekti nisu brojni ali su ok. Muzika je fantastična. Sve vreme će se vrteti par melodija koje se odlično uklapaju u atmosferu igre. Kasnije kako budete menjali svetove, uleteće i po neka nova pesma.

Ova logičko-stratezijska igra je pravi dragulj za GBA. Pošto je verovatno niste ranije igrali na Super Nintendo, obavezno je nabavite. Nećete pogrešiti jer ćete imati dane i dane zabave.

DOUBLE DRAGON ADVANCE



Pošlo je već preko 16 godina od kako je japanski Technos objavio originalni Double Dragon, začetnik fantastičnog senjala borilačkih igara koji je svoju najveću popularnost dostigao početkom devedesetih godina. Međutim pojavom modernijih konzola skrojujuće tabačine počinju da nestaju sa scene a zajedno sa njima Technos. Posle Super Double Dragona za SNES pojavilo se doduše još nekoliko nastavaka vrlo neujednačenog kvaliteta ali su oni bili rađeni u Street Fighter maniru i nisu doživeli veći uspeh. Potpuno neočekivano Technos se nedavno vratio iz mrtvih (pod novim imenom Million) objavivši veličanstven remake igre koja ih je svojevremeno proslavila.



Svi nivoi iz originala su savršeno preneseni

ako je Double Dragon do sada nekoliko puta portovan na razne konzole i komputere, GBA verzija je prva za koju se može reći da je praktično savršena, ali i da ujedno nadmašuje original. Naime, umesto samo 4 nivoa koliko ih je bilo u verziji na automatu ovdje ih je čak 8 čime je praktično duplirano vreme koje je potrebno da biste došli do kraja. Novi nivoi su zapravo preradevne iz nekih kasnijih Double Dragon igara za NES i SNES pa će fanovi lako prepoznati scenu na prikolicu kamiona iz Super Double Dragona ili nivo u pećini poznat iz NES verzije Double Dragona. Možda je ipak pravilnije reći da su ovi nivoi samo zasnovani na njima, jer su



Gadjanje velikih protivnika buradima ili kamenjem je mnogo bolje nego da ih napadate golurudi

zapravo poprilično izmenjeni

Grafički, ova konverzija izgleda malo bolje od originala, što je pre svega posledica upotrebe većeg broja boja. Spratovi i animacija su identični kao na automatu i sa te strane cilj je postignut. Naravno da GBA može da pruži i bolju grafiku ali ovdje to zaista nije bilo potrebno. Zvuk je zaista fantastičan, a sempliovi su mahom preneseni iz originalne verzije. Sa druge strane muzička podloga predstavlja miks tema koje su se pojavljivale u dosadašnjim nastavcima i koje su preradene tako da zvuče bolje nego ikada. Možda je njihov izbor mogao biti urađen za nijansu bolje, ali to nećemo uzeti za veliku manu.



Nije ono što neki od vas misle

Kontrolni sistem je izuzetno bogat, pa protivnike možete umlaćivati uz pomoć ogromnog broja poteza kojih ima više nego u bilo kom ranijem nastavku. Osim standardnih udaraca rukama i nogama od velike pomoći će vam biti i hladna oružja poput bezbol palice, buzdovana, noževa (ima ih zaista mnogo) koja treba konstiti u svako, prilik, naročito za krupnije protivnike. Neprijatelja ima u zbilju, tako da ćete se često naći okruženi i sa po 7-8 žilavih protivnika. Ukupno postoje 4 nivoa težine, a svaki put kada kompletirate igru bićete nagrađeni jednom konsolom šifrom.



Nivo u šumi zasnovan je na 3. nivou Double Dragona za NES

U igri ukupno postoje 4 moda. 1P Dragon je standardna verzija u kojoj igrate kao Billy Lee. 1P Double Dragon dozvoljava da vodite obojicu braće, s tim što uvek kontrolirate samo jednog od njih dok će drugi biti potpuno nepomičan, pa nam baš i nije jasna svrha ovog moda. 2P Double Dragon omogućava pravu igru udvoje preko link kablova a u survivalu je cilj poraziti što više protivnika sa jednim životom.

Zaključak je zaista jednostavan - Million je uspeo da savršeno portuje na GBA ovu legendarnu igru i ujedno je dodatno proširio novim sadržajem. Ako tražite najbolju igru ovog tipa za džepnu konzolu, Double Dragon Advance predstavlja ozbiljnog kandidata za trku.

IGROMER

GRAFIKA

4.5

GBA može i bolje od ovoga, ali je Million samo šifrom da igra bude grafiki što sličnija staroj verziji

ZVUK

4.5

Kompletan zvuk je odličan, posebno preradene muzičke teme

KONTROLA

4.5

Praktično ne postoji sličnija igra sa više udaraca i načina da eliminišete protivnika. Kontrolni sistem, ali se vredi potruditi

ZABAVNOST

4.5

Double Dragon Advance je jedna od najboljih igara u svojoj kolekciji

GAME BOY
ADVANCE



ROCK'N'ROLL RACING

Daleko u prošlosti postojale su konzole poznate kao Super Nintendo i Sega MegaDrive 2. Negde otprilike u to vreme postojala je i kompanija za proizvodnju igara pod imenom S&S koja je napravila naslov poznatiji kao Rock'n'Roll Racing za ta dva sistema. E sad možda su se te dve konzole godina-

pisanjem šifari za nivoa. Paleta boja su malo blede zbog podrške za noćno granje da se ne bi oštećivao vid igrača. Gameplay igre je ostao na istom nivou zabavan i 'zarazan' kao i ranije.

Single Player mod počinje tako što birate između tri različite težine igre. Ukoliko izaberete Rookie Mod moći ćete da vozite na samo tri od pet planeta, ali je ok mod za uvežbavanje zbog smanjene težine. Ideja igre je u tome da vozite trke pobeđujete i zaradite dovoljan broj victury poena da bi ste mogli da predete ne sledeću planetu. Pobjedom u trkama zarađujete i novac kojim kupujete nove delove za vaše vozilo ili možete kupiti potpuno novo, bolje vozilo. Na početku birate jednog od šest vozača koji se razlikuju po statistikama što će naravno uticati na način vožnje. Takođe na početku dobijate osnovni automobil na koji vredite troši pare za budjenje već je bolje sačuvati novac za neko bolje i moćnije vozilo što je i ključ pobeđe u igri.

Akcija se odvija u izometrijskom 3D okruženju gde se trkate sa još tri protivnika. Imate ograničen broj oružja i predmeta sa kojim počinjete uključujući: laser koji puca napred, ulične bodljikave šiljke i hidraulični super skok. Ukoliko držite R dugme vozilo će linije ulaziti u krivinu ali može da se desi da vam se ta komanda pomeša sa skok/boost komandom koja se aktivira pritiskom dva puta R dugmeta tako da treba voditi računa.

Da bi ste pobeđili u trci morate da imate dobar osećaj za skretanje, kočenje, pucanje, skok i izbegavanje protivničkih projektila koji će zujati pored vas non stop. Zараđivanje novca je zabavno, ali trošenje istog na silne upgrade za vaše vozilo je još zabavnije. Od upgrade možete nabudžiti motor, izdržljivost vozi-

la, gume, kao i oružja kojima se izvišavaju na protivnicima. Apsolutno najbolja stvar u Rock'n'Roll Racingu je muzika. Voziti trke uz legendarne pesme koje vam daju dodatni adrenalin, i pevati uz "Born



to be wild" od Steppenwolf-a, "Bad to the bone" od George Thorogood-a i naravno "Paranoid" od Black Sabbath-a je mnogo dobro. Inače glas komentatora je dao legendarni trkački veteran Larry "Super Mouth" Huffman koji sa svojim komentarima dosta utiče na atmosferu igre (Snake is about to blow!)

Za igru u dva igrača trebate vam link kabl i dve kopije igre. Malo je zahtevna opcija ali je toliko i zarazna i zabavna. Postoji i mala tajna u igri koja je objavljena na Blizzardovom sajtu tako da se ne može baš nazvati tajnom ali - ako predete igru na najtežem nivou težine i bićete izazvani od strane skroz novog surovog trkača na bonus planeti. O kom liku se radi ostavljamo vama da saznate.

Sve u svemu Rock'n'Roll Racing sa punim pravom zaslužuje da se oživi kao najpopularnija trkačka igra sa SNES-a. Mass Media i Blizzard su uradili odličan posao ovom igrom. It is alive again!!!!



ma polako gasile, ali firma S&S je postajala sve veća i jača i na kraju je postala poznata kao Blizzard gigant u svom poslu koji je za sobom ostavio hitove kao što su StarCraft, WarCraft i Diablo. Sada je Blizzard rešio da nas obraduje sa rimejkom legendarnog Rock'n'Roll Racinga sa Super Nintendo na Game Boy Advance systemu.

Rock'n'Roll Racing je izometrijska 3D futuristička trkačica puna nasilja, uzbuđenja i najvažnije, dobre Rock'n'Roll muzike. Portovanje igre uradila je firma Mass Media (firma koja je odgovorna i za port legendarnog naslova The Lost Vikings) i to veoma dobro. Razlika u SNES i GBA verziji igre je minimalna stići što je u novoj verziji dodata mogućnost igranja igre za dva igrača preko link kabla, i mogućnost snimanja pozicije na ketrndž zahvaljujući bateriji u njemu, tako da nećete morati kao ranije da se patite sa

IGROMER

Izdavač UBISOFT

Developer UBISOFT FRANCE

bonus

GRAFIKA	Dok igra ima istu grafiku kao i ranije na Super Nintendo opet izgleda bolje nego neko. Igre koje su tek sada izašle za GBA.	KONTROLA	Kontrole su veoma lagane za pamćenje i posebno ako imate neka bolja kola.
4		4	
ZVUK	Po mom mišljenju jedna od najimpresivnijih stvari u igri je klasična rock muzika. Zvučni efekti nisu uopšte loši, komentari čuvenog Larry Huffman-a su dobri.	ZABAVNOST	Iako nije igra za najvišu ocenu Rock'n'Roll Racing zaslužuje najvišu ocenu jer se može da se odlepite od nje. Rock on!
4.5		4.5	

GHOST IN THE SHELL



"Ghost in The Shell je verovatno bio najpopularniji anime kod nas do pojave Dragon Ball-a na lokalnoj televiziji, zbog pre svega izvanrednom crtežu, animaciji kao i fenomenalnom cyberpunk svetu i zanimljivoj priči. Igra je uzela drugu putanju."

Kako napraviti igru prema mangi koja je sastavljena od serije naizgled nepovezanih priča kojima je zajedničko to da ih izvodi specijalna grupa nazvana "odeljak 9" u kojoj su mnogi agenti podosta "poboljšani" modernom tehnologijom, ili je lakše napraviti igru na osnovu filma koji je sve to uveliko isekao ne bi li spakovao priču u nekih 90 minuta i pri tome fokus pomerio sa grupe na uglavnom jednog lika, Kusanagi Motoko. Ova igra nije uzela ni jednu od te dve putanje već se okrenula totalno drugačijoj ideji samo inspirisanoj originalom

Prvo što sretnete kod ove igre je odličan intro urađen u punoj animaciji i kvaliteta samog filma što će reći vrhunskog. Sam menü nije nešto originalan ali nudi dovoljno opcija i veoma je pregledan što je najvažnije jer će vam i onako služiti samo da započnete igru a tu počinje najbolji deo. Pre svega u obliku brifinga pred misiju čiji je stil preuzet direktno iz filma i koji stvarno odaje utisak futuristike i jakog identiteta igre. Svaki briefing je urađen u puno,



animaciji i praćen glasovima originalne postave koja je radila i film. Sve u svemu pravi mali užitek pred samu akciju. Kada napokon dođete do igre upadate u ulogu Fuchikome, šestonogog robota koji je kroz mangu verni pomoćnik ljudi iz Odeljka 9. Ti roboti su ekstremno manevarski sposobni tako da pored kretanja hodanjem mogu da ispuste točkice iz svojih nogu i krenu napred zavidnim brzinama što na žalost u ovoj igri nećete doživeti. Ono što će te doživeti je iznenađenje kad pokušate skočiti uz prvi zid jer će se Fuchikoma bukvalno zalepiti za njega i nastaviti dalje. Tačnije rečeno između poda, zida i plafona razlike skoro i da nema iako površina nije super-klizava vi možete produžiti pravcem kojim ste naumili

Ne samo da možete da se nakačite na zid utrčavajući na njih nego možete i da naskočite na njih kao i da skačete sa njih po volji. Pri ovome zadnjem ipak treba voditi računa da gravitacija i dalje deluje i iako nećete završiti na leđima nećete se vratiti na zid/plafon sa kog ste skočili. Šteta je što su i kuke za kačenje po okolini izostale jer bi sa takvim arsenalom bilo moguće izvesti stvarno i napučečatljivije akcije ali šta se može, ne može sve biti savršeno. Ok, sve to skakanje i penjanje je lepo ali to neće završiti misiju s obzirom da odeljak 9 ne dobija zadatke koji se mogu rešiti konvencionalnim putem. Zato bi trebalo da

upoznamo drugi deo arsenala Fuchikoma

Drugi deo arsenala su oružja koja i ako nisu moćna izuzetno dobro odrađuju posao. Prvo tu su po jedan mitraljez u svakoj 'ruci' koji će biti vaše primarno oružje u eliminisanju napasti. Mali paukoliki roboti su zaista mali tako sa nose i malu količinu municije stoga bi bilo bolje da se potrudite da svaki metak ima odgovarajuću rupu na protivniku. Da ne bi bilo sve tako crno ima razbacane municije svuda unaokolo mada u prilično ograničenim količinama tako da nećete morati da budete baš hiruški precizni. Ako naletite na mazgova koji jednostavno odbija da padne možete da ga omeškate i kojom granatom koja nema toliku razornu moć koliko bi eksplozija koju izazove nagovestila ali ima sasvim fin domet i radius koji oštećuje tako da su više nego korisne. Naravno njih ima još manje nego municije i sa njima treba biti hiruški precizan ili ćete rešetati neke od protivnika do letnjeg dana popodne.

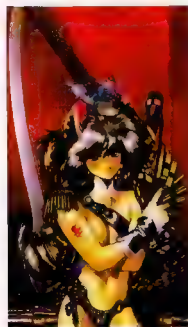
I dok ste vi mali vaši neprijatelji često to nisu. Kreću se od vaše velicine što je često samo u početku do ogromnih automatskih tenkova pravljenih za otvorene ratove i koji mogu da vas raskantaju prostim mrkom pogledom. Ono što razdvaja vas od njih je inteligencija. Naime koliko god Fuchikome bile pametne, a to i te kako jesu, ljudi, a naročito oni sa kibernetiki



pojačan m. mozgovima, su još pametniji u nekim trenucima. Tako je i ovdje. Fuchikoma sa svojom brzinom i manevarabilnošću ostavlja svoje protivnike klasu iza i ko bi to znao bolje da koristi nego najveći adut odeljka 9, majora Motoko Kusanagi. Vi ste u igri u stvar u njenoj ulozi dok direktnom moždanim vezom upravljate Fuchikomomi. Drugi roboti imaju svoje područje i šeme patroliranja i sa malo mašte i inovatnosti: moguće je svakom se približiti, eliminisati ga pre nego što

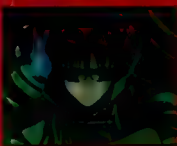


divni sjajni oklop postane prikladniji cedenju makarona nego zaštiti. Čak i ako se okrene, što će zahvaljujući sabašnom oružju biti čest slučaj manevarske sposobnosti Fuchikome mogu lako da minimalizuju štetu. Vrlo bitno s obzirom da robotić i nije previše otporan. Ali neprijateljske snage se nisu zadržale na tome, iza skoro svakog čoksa možete očekivati statične turete



MANGA, ANIME

Kao što rekoše Ghost in the Shell igra je ustvari inspirisana hololemonom mangom (japanški strip) i animom (japanški animirani film). Naravno prvo je nastala manga koju je uradio Masamune Shirow i to potpuno sam od ideje preko scenarija do crteža i filovanja polja. Što je i danas česta pojava kod japanskih autora, mada mnogo ređa nego ranije. U samoj mangi pika je umnogome drukčija i težina se bica na koordinirane akcije raznih pripadnika odeljka 9. Ono što je fasciniralo ljude oko ovoga stripa je nivo kreativnosti i postojanosti unesen u ovaj svet. Svaki detalj u njemu je zasnovan na nekom naučnom principu koji možda i nije 100% realan ali je dovoljno dobar da deluje realno. Svi likovi su kao i pravi ljudi, puni maza i svojih ličnih mišljenja i razmišljanja, pa čak i robote prave ne savršene i sa ponekad čudnim veštačkim ličnostima, ne bi li bili ljudima bliži za svetovi.



I nije samo ta završenost na nivou fasciniranja nego i tehnologija koju je Shirow izmislio, koja izgleda i deluje fantastično i prošla magnetski privlači pažnju ka sebi. Opet tehnologija razvijena u tom dobu ima koliko pozitivnih toliko i negativnih posledica. Koliko može pozitivno da se iskoristi toliko može i negativno. Da sve bude još gore ceo svet je u velikim političkim blokovima koji se bore jedan protiv drugih a i interna prepucavanja su sve češća. Sa novim tehnologijama novi, do tada nezamislivi oblici kriminala su postali realnost. A onda dolazi i nova era, nova vrsta života...

Izjedak da iznenadim ali pobliža priča: 2029 se ulazi treći svetli rat koji je za divno čudo prošao bez nuklearnog holokausta. Jedina posledica je što je svet govori mnogo lakše ranije. Para vrti apokritno sve. Velike korporacije ne prezaju više ni od čega i podržane su ogovornim političkim blokovima. Ekonomski rat se manje zasniva na internim snagama nego na eksploataciji onog malo naprednijeg sveta. Sve je više zloupotrebe dece i trgovine ljudima koji



živimo. Tako i kod nas. Srećom, A onda je pre petnaestak godina nako uspešno promenio podetke u ljudskom mozgu. Tim događajem je otvoren put ka savim novim vidovima terorizma i otvoreno svet kakvim ga poznajemo neopada. Sada više nije bilo dovoljno pomeriti čoveka jer mu je nako mogao preko noći izmeniti identitet, licnost, ponašanje i sve ostalo što nas čini onakvim kakvo jesmo a da sama žrtva nije ni svjesna šta se dogodilo niti zna da je nako bila drugačija. Svaklo je bio potancijalni terorista, ubica i ko zna šta. Razumevanjem organizacije i načinom funkcioniranja mozga lociran je deo koji bi tako cilj napada gde leži naša licnost i nazvan "duhov" a taj proces nazvan "ghosthacking" (hakovanje duha). U parili najvažniji ljudi bivaju moćni skoro 24 sata dnevno ne bi li se sprečili teroristički napadi a i ugrađuju se specijalni kibernetički mozgovci koji oim što pojačavaju sposobnosti obrade slovnih informacija pružaju i izvesnu količinu zaštite od ghosthackinga u obliku firewalls.



U ovom svetu godinom bica se drastično smanjio do 2029 godine kada se filin i manga dešavaju. Pre svega humanoidni roboti su došli do tog stepena da su briži, bolji i jači od ljudi. Proizvođači dotičnih je najveći posao i Japan dominira tržištem. Osim kvaliteta tela i njegovih fizičkih osobina i veštačka inteligencija je važan faktor. Do ovog trenutka ona je dosagla zastrajući nivo gde su roboti sposobni za pravi, nezavisan život u okviru ljudskog društva. Ali takva tela su našla još jednu

namenu, da produžava život ljudima ili da im omogući da pomere granice mogućeg. Sve što je potrebno je dio mozga u kome je pohranjen duh i veoma kratko parče kicmene moždine za povezivanje tog dela mozga sa kibernetičkim telom. Svi procesi razmišljanja u tom slučaju podržava ostatak mozga koji je u potpunosti kibernetički. Neki su spremni ići dalje i podvrgnuti se zakonom zabranjenom procesu nazvanom umnožavanje duha čime se kompletna ljudska ličnost prenosi u malinu ostavljajući samo praznu organizaciju iza sebe. Naravno ova veoma mogućnost nisu promislili ni vojni izumotvorci koji koriste najbolja i tehnici najnaprednija tela za svoje specijalne jedinice.



Tela nisu jedini razlog zašto je vojna drastično izmenjena novom tehnologijom. Pre svega tenkovi su dobili noge i ruke i lakše se kreću po terenu i imaju veće manevarske sposobnosti nego ikada. Takođe oružja bivaju montirana na mnogo manje kupole koje su sposobne za mnogo brže okretanje i reagovanje. Posadovanje ruku omogućava i mnogo finije poslove od prostog rezaranja. Za kraj i posade su smanjila na samo jednog čoveka koji zahvaljujući direktnom biomehaničkom interfejsu može da kontroliše kompletnu malineriju sa lakoćom sa kojom kontroliše svoje telo. I opet samo je parče mozga ključno potrebno da bi sve bilo savršeno operativno.

U takvom svetu, gde se ne kontrolišu samo držao pod kontrolom, postoje mnoge tajne organizacije kojima ruke nisu vezane striktnim zakonima. Koji mogu da opevnu donekle na svoju ruku i čiji je operativni materijal dostupna najbolja tehnologija i logistika. Njihov zadatak je da eliminiraju sve one opasnosti koje su suviše delikatne za direktan pristup. I odeljak 9 je upravo takva organizacija koja je u javnosti slabo poznata a i tada kao specijalni odelj polije za slatvanje taoca. Iritna je da je to organizacija koja ima svoju agendu i koja ne odgovara nikom osim ministru spoljnih poslova, a čak i on ne zna sve što se tu dešava.

Kao što sam već rekao u ovom igri za PS One crtač i zvuk u filmu su odlični, izvedeni skoro do savršenstva. Manga je po tom pitanju već malo drugačija priča zbog stila crtanja autora Masamune Shirov-a. Mehanici naprave, oružja i žanre likove crta ličnim stilom ali veoma detaljno i lepo dok mušice likove često odredi nabrskica i završica. Navlačenje na sredu ne traje dugo a priča lako vama ostavlja nikada ne oće u krajnost i lina dovoljno lomljenih detalja za zabilježiti po pojednima i u pozadinskim događajima da vam pomalo osme lice. Sve u svemu i manga i animirani film su remek dela i obavezno bilo za sve koji sebe smatraju ljubiteljima ili poznavocima ovog stila likovnog izražavanja. Za ostale ostaje kopije preporučiti da ogledaju jedan film koji će poslužiti.

Kao što sam već rekao u ovom igri za PS One crtač i zvuk u filmu su odlični, izvedeni skoro do savršenstva. Manga je po tom pitanju već malo drugačija priča zbog stila crtanja autora Masamune Shirov-a. Mehanici naprave, oružja i žanre likove crta ličnim stilom ali veoma detaljno i lepo dok mušice likove često odredi nabrskica i završica. Navlačenje na sredu ne traje dugo a priča lako vama ostavlja nikada ne oće u krajnost i lina dovoljno lomljenih detalja za zabilježiti po pojednima i u pozadinskim događajima da vam pomalo osme lice. Sve u svemu i manga i animirani film su remek dela i obavezno bilo za sve koji sebe smatraju ljubiteljima ili poznavocima ovog stila likovnog izražavanja. Za ostale ostaje kopije preporučiti da ogledaju jedan film koji će poslužiti.



Prilozi originalna manga i filma izšli su još 1995. godine prve knjige drugog serijala zvanog Ghost In The Shell 2: Man Machine Interface, 2002 godine prve epizode višedielne serije Ghost In The Shell: Stand Alone Complex a pre neka dva meseca u Japanu su doživle premijeru Ghost In The Shell: Stand Alone Complex igra za PS2 (čiji opis ćete čitati na sledećim stranama) i Ghost In The Shell: Innocence anime film.



potezne bombe i mine sav ostali arsenal klasičnih sačekuša. Pa sa srećom

Dizajn nivoa je odličan i dosta varira. Prvi nivo je u luci gde se krećete bo relativno otvorenom prostoru i sakrivajte među kontejnerima i sanducima dok već drugi totalno menja stvar i stavlja vas u klaustrofobičnu sredinu uskih kanalizacionih cevi u kojima možete lako da izgubite put s obzirom da će to, boreći se za život, za čas završiti na plafonu a da to i ne primetite (heh, mapa je bogom dana stvar i u ovoj igri). Misije nažalost nisu pratile tu ideju i uglavnom se svode na idi tamo i raznesi to i to. Dizajneri su se uzdali u dizajn nivoa kao razbijača monotonije. Nije da je savršena zamena ali može da posluži.

Interfejs je prilično prost. Sve je dostupno na jedan pritisak na taster a na ekranu nema suvišnih detalja i informacija. Tu su radar, energija, zalihe oružja skori. Skoro ceo ekran je posvećen samo



GHOST IN THE SHELL: STANDALONE COMPLEX (PS2)

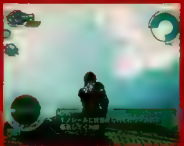
Ova igra je već izšla u Japanu ali će proći još nako vreme dok ne dođe do nas. Tačnije činjenica da će igra izći za englesko govorno područje još nije potvrđena. Igra je radena po TV seriji koja je počela sa prikazivanjem pre neke dve godine. I to ne samo da je inspirisana nego sve izgleda kao da je iscupano direktno iz serije, sve je izuzetno verno preneseno. Na žalost to znači da se nećemo nageđati spektakularne grafike jer je serija gurala unekoliko prostiji izgled da bi se postigao efekat nalik ručno animiranom filmu kroz čist 3D rendering a ovde se samo malo toga doradilo. Sa druge strane to će definitivno pomoći da se prenese odlična atmosfera iz serije u igru. I dok okolina ima relativno zapostavljen izgled likovi su odrađeni kako im prilikuje. Modeli su odlični kao i teksture. Animacija je još bolja od one u seriji i definitivno mašta među nalikuje na film.



Izvođenje je iz brzoć log i ovoga puta nema znakova motorizacije. Sada će se uzeti oružje u vlastite ruke i krenuti u "istragu" u kojoj su leževi izgleda najkvalitetniji stvar. Vodiće te M. Motoko Kusanagi ili Bataava dok se probijete kroz horde neprijatelja. Osećaj je prilično različit za ove likove i stvarno se da osetiti da je Motoko mnogo lakši model kibernetičkog tela predviđen za raznolike namene sa velikom brzinom i pristojnom snagom. Nasuprot njoj Bataava je ogromna nacija i tipičan vojni model kibernetičkog tela za prve redove. Takav zahteva dosta od vas.



relativno spor, on će lakše izdržati neprijateljsku paljbu i pri tom će moći da ponese raznovrsniji arsenal. Bez obzira koji lik vodili kontaktirajte sa razni drugi članovi tima i dajući vam ključne informacije oružja na raspolaganje su većinom standardne puce već viđene u mangi, animu i seriji kao ubičajeni arsenal odjelice 9. Iako je količina municije ograničena, lakše da će te ostati bez nje jer je razumeš po okolini u izdašnim količinama. Pa čak ako vam je i nestane možete preneti municiju na lični nivo upotrebljavajući ručno kao smrtonosno oružje što one i



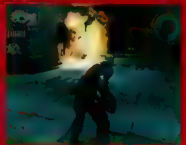
može. I to je dosta veliki valjka izbacivač municije. Motoko sa odlazja na tržnju i borilačke veštine dok Bataava preferira taktilno ekvivalencija u par masovnih zametaka pesnicama. Kada bijele završni udarac, igri su posebno odrađeni i lepo izgledaju, bitke praćeni usporenim filmom što je veoma efekatan način podizanja adrenalinu igrača. Za kraj za one kojima je i to kako stalo do lične sigurnosti tu je mogućnost hakovanja neprijatelja. Ako uspete da se priključite protivniku s lada možete da se povežete i da pokušate da hakujete njegov mozak. Ovo je izvedeno kroz posebnu logičku mini igru koja nije baška ali vremenski limit je prilično tesan. Ako uspešno obavite posao imate tu punu kontrolu nad hakovanim na jedno vreme. Na žalost u ovom segmentu i pored svega navedenog nema ničega novog i revolucionarnog ali će ipak biti ključni atmosferski uzorak.

Kretanje je standardno. Istašiti se možete trčite skačete, odijete se u štitove, višite po kicama i sve ostalo na šta ste navikli. Skokovi, a naročito oni levi podrazumevaju odskakanje od zida nisu najprečniji ali neće vam zadavati previše muke jer koncept nivoa uglavnom nije zasnovan na njima. I destrukcija kolizije nije najbolja i često će se desiti da udarite protivnika iako ste mu ispalili ispred lica što je najviše življivo na usporenim momentima. Usporenja kod efektivnih momenta,

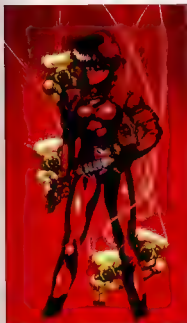
koja su pesaljka, nisu jedina ali nepoboljna su mala i stvarno se ređko dešavaju. Valjača inteligencija je ok. Protivnici nisu previše pametni ali neće ni lako pasti, jedino što povremeno ne reaguje na oltar bol u leđima nastavljaju sa petrom dok ih vi iz obilježja kullje štiteše glavom kao štitom, čuče.



Pošto prosečnih i loših strane igre na leđu da obratimo i pažnju na najbolje. Kao i skoro sve drugo i zvukovi su preneti iz serije. To je automatski svrstava među najbolje. Efekti morda i nisu toliko dobri ali glasovi su za svaku pohvalu a muzika je priča za sebe. Serija ima jedan od naskušanih soundtrackova i on se u svom punom izdanju nalazi u ovoj igri. Dakle pravi praznik za uši. Igra nije samo to već i preznik za oči i um. Prvo je otvarano kroz intro i međuanimacije koje su urađene identično stilu iz serije koje je inače hvaljena za svoje grafičke kvalitete. Um će imati dovoljno zabave uz priču koja morda i nije na nivou remek dela ali svakako će vas zadiviti uz elemente na kojima se zasnala igra.



I u svemu igru je definitivno ispravna da stvori atmosferu identičnu onoj iz serije i u tome je definitivno uspeša, ima mana ali ovaj ljubitelj Ghost in the Shell-a će ovo morati da nabavi kada se Sony Computer Entertainment sniđu da izdaju verziju za englesko govorno područje.



Igre i auto-taraging koji je od izuzetnog značaja u ovakvim igrama radi savršeno dobro, naročito ako prihvatite činjenicu da vaša oružja i nisu nekog cometa te da je približavanje protivniku

radi ubojne moći neizostavno Fuchikoma trenutno reaguje na komande i imate odličnu kontrolu nad svime. I kamera je na najvišem nivou i retko će vam zadavati glavobolje mada morate da prihvatite da je vidik u igri ograničen na vidno polje robota što je ponekad prilično ogranočavajuće

Grafika zasluuje sve pohvale. Nije najlepša viđena ali je izvršna. Sve je jasno i najveća zamerka, ako se to može nazvati zamerkom, su podosta iskrzane ivice zbog manjka filtriranja slike. Doduše baš taj manjak filtriranja slike je omogućio detaljnost modela i dobre teksture. Svetlosni efekti su malo slabiji ali



Gde je zemlja a gde plafon, nije bitno



se ne bi mogli okarakterisati kao loši i ne kvare utisak. Animacija modela je na najvišem nivou i to je i najbolji deo. Ali ako nešto stvarno odskoče to su FMV međuanimacije i FMV brifinzi koji su stvarno fenomenalni

Zvuk je OK. Stvarno nema mnogo šta da se kaže na tu temu. Sve je dobro ali ništa nije mnogo dobro niti bolje od ostalog. Lepe melodije i dobri efekti koji neće dosadivati. Glasovi su najbolji deo. Šteta što Fuchikome ne pričaju jer po originalnom konceptu to bi bilo stvarno nešto posebno. Roboti koji se ponašaju kao hiperaktivne tinejdžerke su stvarno prizor koji bi se pamtio

Za kraj mogu reći samo odlična igra po još boljem delu. Na žalost igra je slabo poznata kod nas lako ima šta da pruži i onima koji ne znaju za mangu ili anime. Neke stvari su izmenjene u korist igre ali onaj osećaj koji stvara film je verno prenesen. Plus fenomenalne ručno crtane animacije koje teško mogu naći konkurenta vrednog poređenja. Zapravo igra za svakoga

MASAMUNE SHIROW

O Masamune Shirowu se ne zna mnogo jer živi povučeno i krije svoj pravi identitet od javnosti da bi imao miran život. Rođen je 23. Novembra 1961. godine u Japanu. Studirao je slikarstvo na Osaka univerzitetu i u tim godinama je uradio svoje prvo objavljeno delo, strip Black Magic. Posle završetka studija držao je časove likovne umetnosti srednjoškolicima i tada uradio svoj prvi strip koji ga je proslavio, Applesseed objavljen 1985. godine. Sledeće godine Applesseed je dobio najvišu Japansku nagradu za manga radove. Nastavlja da objavljuje Applesseed do 1989. godine.

Prvo objavljivanje njegovih dela na engleskom se desilo 1986. godine i to je bio prvi broj Applesseeda. Zatim su iliti Dominion - tank polica i Black Magic i svi su odlično prošli i kod publike i kod izdavača. Prvi rad na animiranim delima je bio rad na realizaciju filma i priči ga animirani film Black Magic M66.

Posle toga počinje rad na Ghost in The Shell projektu. 1990. godine objavljuje prvu knjigu i to predstavlja najveći uspeh od tada. Pored toga pomenano radi i na Applesseed-u i Dominion-u ali uglavnom se posvećuje Ghost in the

Shellu za koga kaže da je njegovo najveće delo. Posle završetka prvog serijala narađuje ne do tada najvećom animiranom projektu koji radi Studio I.G. i pogađate opet je u pitanju Ghost in The Shell. 1995. godine film doživljava svet-slu promijeru zajedno sa premijerom nastavka manga koji se sada zove Ghost in The Shell 2: Man Machine Interface. I dan danas radi na tome. Uspušt linija Neurohard serija koja treba da bude referenca za sve one koji žele da kreiraju igre, stripove, animirana dela i sve ostale vidove zabave a da se pri tome oslone na svet koji je on stvorio.

Ko lio je već rečeno Shirow je vođina povučena osoba. Sve svoje kontakte sa saradnicima obavlja poštom i ne postoji ni jedna fotografija na kojoj je slikan kao Shirow niti se ikad poslužio tim pseudonimom u javnosti. Zna se da je živao u Keosu do 1995. godine kada mu je licu uništio zemljotres. Od tada živi u Hyogou u kući prepunoj njegovih omiljenih životinja, paukova. O njegovoj ličnosti javnost može da sudi samo po njegovim stripovima koji se konstantno bave mačnom i depresivnom vizijom budućnosti. Šta to znači za ljubitelje sci-fi.



*igraj se!
igraj se!*

PS one™
PlayStation.

PSOne je potpuno neizmijenjena originalna PlayStation konzola.

PSOne je manje, lakša i brkavija.

Be preko 3000 igara, ovo je najprodavanije konzole ikada!

Uslovi plaćanja:

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački kredit na 12 meseci
- expres kredit - Societe Generale

GARANCIJA

6 meseci i obezbeđen servis



Beograd - Gospodara Vučića 160, tel. 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel. 011/3222 606

www.beosoft.co.yu



SQUARE-EP

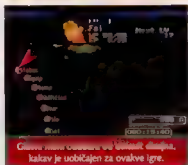
XENOGEARs

Još jedno remek delo iz radionice Squarea. Iako se dugo pričalo da zbog škakljivih religioznih tema igra nikada neće biti objavljena van Japana, Xenogears je i na teritoriji USA proglašen za RPG godine. Po mnogima je u pitanju i najbolji RPG ikada za PSOne. I pored toga što je grafika i u trenutku izdavanja bila pomalo prevaziđena, sama igra i danas više nego dobro odoleva zubu vremena.

Ujeku rata između imperija Aveh i Kislev, stanovnici sela Lahan vode miran i povičen život. No, Feia, sročne nepoznatog porekla, koje je odgojio poglavica sela, muče noćne more u kojima se bori sa ogromnim bojnim robotima (iskopan iz prastarih ruševina) ovih imperija - Gearovima. U noći pred venčanje njegovog najboljeg prijatelja i najbolje prijateljice noćna mora se pretvara u stvarnost. Patrola Gearova iz Kisleva, koja progoni specijalnog agenta Aveha koji je ukradio prototip novog Geara, pretvara srećnu noć u krvavi pir, a Feia sam ne znajući kako uspeva da zauzme upražnjeno pilotsko mesto u jednom robotu i neverovatnim pražnjenjem energije porazi protivnike. Međutim, u pitanju je Pirova pobeda, selo je maltene srušeno sa zemljom, a porodice se teško mire sa gubitkom najbližih. Feia proglašavaju krvavcem za nesreću, a ni on sam ne može da se pomiri sa onim što je nesvesno učinio i napušta selo u potrazi za svojom prošlosti.



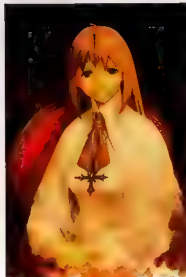
Ovo je samo prva kap u neverovatnoj Xenogears sagi, definitivno RPG-u sa najkompleksnijom pričom na PSOneu. Za razliku od mnogih igara koje obećavaju epsku priču, a na kraju vas razočaraju, Xenogears će vas oduševiti. Konstantno ćete želeći da saznate šta se zapravo desilo, šta se trenutno dešava oko vas, i šta će se desiti sledeće u ovoj storiji o borbi između dve imperije genetskom inženjeringu, i političkim i religioznim organizacijama. O kompleksnosti tema dovoljno govori i to što je, za razliku od većine igara koje se ne izdaju van



Japana zbog odluke proizvođača, ovde izdavanje u USA dugo bilo izbegavano zato što su lokalni cenzori smatrali da se igra isuviše porgrava sa škakljivim religioznim temama, kakve su korupcija u Katoličkoj crkvi i postojanjem Boga. Srećom, Sony je prihvatio na sebe odgovornost, a igra je zasluženo postala apsolutni hit uspešno terajući igrače na razmišljanje, a izbegavajući da uvredi vernike.

Xenogears je zapravo peti deo šestodelne priče (Xenosaga za PS2 je prvi deo). I poče-

tak sa bekstvom iz sela vas samo uvodu u istoriju jednog sveta kroz hiljade godina njegovog postojanja. Kolikina važnih sekvenci je tolika da ćete igru morati da predete najmanje dva puta kako biste sve pohvatali, a





naročito sve reference na ostale delove sage. Posebno je za pohvalu kako je postojanje vašeg lika - Feia - u sjajnom odnosu sa igrom. I pored masovnosti sveta, maltene svak potez koji uradite na neki način ima uticaja na dalje odvijanje priče. Ne samo to, već se neće dešavati da imate osećaj kako ste u novi grad ušli samo kako biste proverili šta od opreme može da se kupi (što se često dešava i u zaista dobrim RPG igrama), već ćete uvek biti u potrazi za nastavkom priče, za ciljem ka kojem stremite tokom celokupnog igranja Xenogearsa. A to igranje nije nimalo kratko, prvi disk traje pedesetak sati, drugi dvadesetak, a sve to začinjeno sa više od dvadeset minuta divno nacrtanih



anime sekvenci. Ipak, moram biti iskren i reći da je drugi disk malo zbizan, zbog nedostatka vremena i novca, te da kvaliteta priče i akcije neznatno opada pri kraju.

Naravno, kvaliteta Xenogearsa nisu samo u sjajnoj priči, već i u samoj igrivosti. Dok je mapa sveta i kretanje klasično, kao i u Final Fantasy igrama, bitke se dosta razlikuju. Borba Gearovima je razdvojena od borbe prsa u prsa sa životinjama, čudovištima i ljudima, i tako konste dosta sličnih elemenata, dovoljno se međusobno razlikuju da se može reći kako su u pitanju dva različita sistema borbe. Kada dođe vreme za vašeg lika u borbi, imate mogućnost da izvedete udarce koji vrede 1 2 ili 3 action pointa (a imate mogućnost da od 4 na početku, do 7 action pointa na kraju igre), koje možete i kombinovati u završne smrtonosne udarce i klasične comboe. Što više sekvenci konste u bitkama, to ćete više završnih udaraca naučiti. Takođe možete čuvati AP-ove, konsteći samo jedan po rundi, a onda na kraju bitke izvesti neverovatne comboe završnih udaraca, što je prilično korisno protiv protivnika koji se često leče. Likovi mogu da konste jedno oružje i do tri predmeta koji će im povećati potrebne statistike. Naravno,

PERFECT WORKS

Xenogears: Perfect Works je knjižica od preko tri stotine strana, koja je izdata od strane producenata igre. U pitanju je maltene prava Xenogears enciklopedija, koje u sebi sadrži sve od osnovnih slika dizajna, do legendi sveta u kome se igra odvija. Ipak, igradima omiljen deo knjižice, može se reći i njeno srce je ogromna količina informacija vezanih za saviu priču Xenogearsa računajući tu i istorijske svakog lika koji se u igri pojavljuje, praćen portretima. Koliko duboko se bilo u detalje možete videti u tome da je opisano kako su se srali Yul i Citan, kako je Kirlian trebalo da ubije Sophiu, ali se sažalo na nju pošlo je bila samo dete... Pored toga detaljno su opisane geografske osobine sveta, socijalna struktura imperija, mnoge druge naučne i istorijske činjenice. Zaista sve vezano za Xenogears je objašnjeno, povezano i ilustrovano. U Perfect Worksu možete naći i svaki oficijelni artwork vezan za igru, kao i mnoge sličice likova, Gearova i drugog.

Pravo blago za svakog Xenogears filma, čija vrednost nije umanjena ni izdavanjem Xenogears koje počinje praviu priču istorije ovog sveta.

Nažalost, knjižica je izdata samo u Japanu i nema prevod, ali je preporučljivo imati i papirni original.

moćne je i koristi predmete, kao i bacati magije. Magije ćete automatski učiti kako vam se dižu nivoi likova. Ovakav način borbe je zanimljiv, brz za izvođenje, a izbegava se repetitivnost.

Iako naizgled slične, borbe Gearova se znatno razlikuju. Svaki robot ima određenu količinu goriva, koju koristi za napade i specijalne moći. Kada istrošite svo gorivo robot ostaje nepokretan i mora da se dopuni. Svaki potez u kome iskoristite Charge komandu će vam dopuniti gorivo, ali ćete ostati otvoreni za protivničke napade. Slično





sistemu sa 1, 2 i 3 AP-a, ovdje trošite 10, 20, 30 jedinica goriva po vrsti običnog napada. Takođe možete praviti komboe, završne udarce, koji zavise od onoga šta lik koji pilotira Gearom zna da izvede u borbi prsa u prsa. Na početku borbe imate nivo napada 0, kada napadnete, nivo se diže na 1 i onda možete da izvedete kombo, koji vraća nivo na nulu. Ukoliko izvedete običan napad a ne kombo, možete da dignete nivo napada na dva, tri ili na Infinity nivo, koji možete koristiti samo pri kraju igre.

Da biste dopunili potrošeno gorivo samo vratite u Gear Shop u najbližem gradu, a tamo možete i kupiti razne dodatke, nova oružja i slično.

Dakle, u oba slučaja jednostavan (iako možda ne na prvi pogled) i zabavan način borbe, koji se pritom i razlikuje od onoga na što smo navikli u ostalim Japanskim RPG igrama. Sledeći briljantan momenat u igri je

muzika koju je radio čuveni Yasanori Mitsuda (kompozitor muzike i za Chrono Trigger). Mitsuda je izjavio kako je želeo da napravi soundtrack za igru, u kom će moći da se uživa i za vreme igranja, i u vidu



običnog muzičkog CD-a. Po meni, uspeo je u tome. Svaki predeo u igri ima svoju temu, koja je odlično uklopljena sa vizuelnim doživljajem. Znači, svaka tema je pažljivo napisana i Mitsuda nigde nije žuno. Zvučni efekti ne mogu da se bore sa tako dobrom muzikom, ali su dosta dobri. Kao što obično biva, najlošiji deo je gluma. Međutim, ni ona u ovoj igri nije loša kao u ostalim. Ono što mnogo više nervira je katastrofalno sinhronizovanje sa usnama likova u anime sekvencama. Bukvalno ćete imati osećaj da gledate neki rani film Brucea Leea u kom Mali Zmaj otvara usta pet sekundi, a rečenica na engleskom traje pola sekunde. Srećom, to je jedini problem kod lokalizacije ove igre, koja je odlično odrađena. A lokalizovati igru sa ovolikom količinom teksta, i likova u svakom gradu sa kojim možete da razgovarate nije mala stvar.

Grafički, igra je i tek kada je izašla bila pomalo prevaziđena zbog 2D sprajtova. Iako



su relativno detaljni i prilično dobro animirani sa sjajnom paletom boja, užasno su kockasti i pikselizacija smeta naročito kod zuma kada maltene možete prebrojati piksele od kojih je sprajt napravljen. Takođe, jako smešno izgledaju pored odlično 3D modeliranih Gearova, koji i danas izgledaju sasvim dobro, a 1998. godine su bili čudo. Sprajtovi su zato sasvim ok uklopljeni u 3D rotirajuće pozadine (kao u Persona 2), što se meni lično više dopada od prerenderovanih pozadina u FF serijalu. Takođe, velika razlika u engineu gre je mogućnost slobodnog skakanja koja se retko vidi u RPG-ovima. Možda se mala zamerka može uputiti i usporenju koje je uzrokovano velikim brojem NPC likova u gradovima i tamnima.

I meni je drugačije dizajniran od FF igara, iako je njegova lepota stvar ukusa, postojeći problem kod funkcionalnosti. Fale asrij, opisi, tako da će vam se desiti da odbacite neki jako moćan predmet, ne znajući čemu on zapravo služi. Neke mogućnosti predmeta ćete moći da provalite promenama u statistikama kada ga iskonstite ili skonstite ali neke statistike čak ne možete ni videti.

Osim ovoga, sve ostalo je sjajno izvedeno i Xenogears je i danas igra koju morate odigrati čak i ako niste fan RPG žanra. Ne samo zbog zabavnosti bitaka, već i zbog retko filozofski i intelektualno angažovane priče koju je nemoguće ignorisati i koja je jedan od najvećih dokaza da igre nisu i ne moraju biti samo bezumna zabava, već i nešto mnogo više od toga.



Dizajner serijala: ova igra mora biti je bio religiozni fanatik... ili je ovo crkva?

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube



Najveći izbor igara

**NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!**



- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva dzopeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

**THE
GAMES**

tel. 063 / 882 33 33

064 / 117 53 34



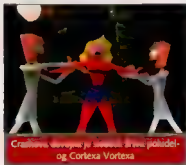
CRASH BANDICOOT

1 996. godine Playstation je definitivno potvrdio svoj status velike igracke platforme koja negde u to vreme preuzima primat od Seginih i Nintendoovih proizvoda. Medutim sistem nije imao svoju maskotu, nalik na Manja ili Sonica - sve do pojave Crash Bandicoota koji ce se u narednim godinama pretvoriti u franzizu koja je izrodila mnoge kvalitetne naslove za ovu platformu.

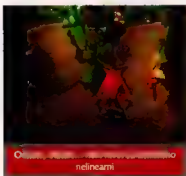
Prica koja prati igru vrti se oko zlog doktora Cortex Vortexa koji na svom ostrvu pokusava da stvori armiju mutiranih zivotinja. Medu zarobljenima se nalazi i Crashova devojka koju nash junak mora spasiti pre nego što ona postane sledeca zrtva.

Crash Bandicoot je jedna od prvih igara za koju se moze reci da smeštena u trodimenzionalno okruzenje. Umesto od tada koriscenih sprajtova upotrebljena je poligonalna grafika od tada nevidenog kvaliteta. Iako je rec o naslovu prve generacije Naughty Dog je sasvim solidno iskoristio potencijalne Playstationa. Dizajn nivoa je dobar i sarolik a jedino se na pojedinim protivnicima primecuje nedostatak detalja i

mum, ali je zato ovom segmentu posvecena zaista izuzetna paznja koja je Crasha ucinila toliko popularnom igrom. Osim sukoba sa gomilom raznih zivotulja na par nivoa cete iskusiti kako je jahati na dviljnoj svrnji ili behati od ogromnih kamenčina, nalik na Indijanu Džonsa. Buduci da je ovo jos jedna od igara starog kova morate voditi racuna o zivotima ciji je broj strogo ogranicen. Njih na svu sreću ima u izobilju ali se zato isto tako lako gube, prakticno jednim dodirnom protivnika. Eliminisanje protivnika izvodi se standardnim naskakivanjem na njih ili vrtenjem koje Crash



izvodi kao Tasmanijski Đavo. Većina bonusa se krije u kutijama razbacanim duž svakog nivoa, a neke od njih se nalaze na skivenim lokacijama do kojih često nije lako doći. Interesantan je i način snimanja statusa koje se može izvršiti samo na bonus nivoima, što možda baš i nije bilo najbolje rešenje. Iako je neosporno jednostavna igra, Crash Bandicoot predstavlja izazov i za starije igrače zbog svoje nimalo bezazlene težine koja daleko nadmašuje kasnije nastavke. Zbog toga je i za kompletiranje potrebno izdvojiti barem nekoliko dana upornog igranja dok je drugi i treći deo bukvalno



Na izmaku zivotina moliste zameniti gomilu zivotina ali i stinuti podizju, što je jos važnije

moćuće završiti za par sati

Zvučna podloga je dobra, što se odnosi i na zvukove koji su nalik na one u crtanim filmovima ali i na muzičku podlogu koja je uvek u skladu sa akcijom na ekranu.

Iako su kasniji nastavci takođe odlične igre, naše je mišljenje da im originalni Crash u najmanju ruku parira po kvalitetu, najviše zbog daleko većeg izazova. Zbog toga, ako ga niste igrali potrudite se da to makar sada ispravite.

ČAS ZOOLOGIJE

Tokom godina pročitao sam ogroman broj tekstova u kojima je Crash kršten kao pripadnik raznoraznih životinjskih vrsta (najčešće je proglašavan za lisca), ali je retko ko naveo pravi podatak - da Crash pripada bandikutima.

Bandikuti su vrsta sitnih torbara koja naseljava Australiju, Papua Novu Gvineju i Tasmaniju. Velikine su između 25 i 50 cm a karakteristični su po tome što poseduju velike rjuške. Boja krzna im je siva, braon ili narandžasta. Ispod kao i Crash.



boja. Neki specijalni efekti kao što su prozirnost vode deluju jako lepo, a igra nimalo ne pati od usporjenja. Naravno, kasniji nastavci izgledaju bolje ali ni ovo nije loše.

Izvođenje je izuzetno jednostavno jer je struktura nivoa takva da vam je sloboda kretanja ograničena na 2 smera, i to uglavnom gore-dole (dakle u dubinu ekrana, odnosno prema ekranu) mada je na pojedinim lokacijama nalik na starije dvodimenzionalne avanture Marija i Sonica. Ovakva postavka znači da je element istraživanja i bilo čega drugog osim suve akcije sveden na mini-

POBEDNIK

Telefonski servis PObEDNIK je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Izkoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću šifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat učitavate nove igre. Ovo sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starijim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletna šifra za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i... voila, kompletna, kompletna varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

3 VESTI 4 IGRA NEDELJE

Sveće, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite prvi i uvek s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preduzimate kompletna opisi!

Baza trikova i šifra se redovno ažurira - tako ne gubite vreme i potrudite trikove za najpopularniji hit igre s tog dana.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC ON-BOX 001 ALIENS VS. PREDATOR 2 002 FRODO BAGGINS: THE RINGS OF POWER 003 THE WORLD WAR 2: TWO BMA 004 OPERATIONAL ASPIRANT 005 JETTER HUNTER 2: THE CHANGING TROPHIES 006 MYTH 4: THE WOLFE AGE 007 THE DARKNESS STONE 008 444 EVOLUTION 2 009 CARLSON'S OFF-ROAD ADVENTURES 2 010 CHAMPION 8 011 TITANIA 012 THE DARK TANK 013 RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN 014 THE WIFE 015 THE DARK TANK 016 THE DARK TANK 017 THE DARK TANK 018 THE DARK TANK 019 THE DARK TANK 020 THE DARK TANK 021 THE DARK TANK 022 THE DARK TANK 023 THE DARK TANK 024 THE DARK TANK 025 THE DARK TANK 026 THE DARK TANK 027 THE DARK TANK 028 THE DARK TANK 029 THE DARK TANK 030 THE DARK TANK 031 THE DARK TANK 032 THE DARK TANK 033 THE DARK TANK 034 THE DARK TANK 035 THE DARK TANK 036 THE DARK TANK 037 THE DARK TANK 038 THE DARK TANK 039 THE DARK TANK 040 THE DARK TANK 041 THE DARK TANK 042 THE DARK TANK 043 THE DARK TANK 044 THE DARK TANK 045 THE DARK TANK 046 THE DARK TANK 047 THE DARK TANK 048 THE DARK TANK 049 THE DARK TANK 050 THE DARK TANK 051 THE DARK TANK 052 THE DARK TANK 053 THE DARK TANK 054 THE DARK TANK 055 THE DARK TANK 056 THE DARK TANK 057 THE DARK TANK 058 THE DARK TANK 059 THE DARK TANK 060 THE DARK TANK 061 THE DARK TANK 062 THE DARK TANK 063 THE DARK TANK 064 THE DARK TANK 065 THE DARK TANK 066 THE DARK TANK 067 THE DARK TANK 068 THE DARK TANK 069 THE DARK TANK 070 THE DARK TANK 071 THE DARK TANK 072 THE DARK TANK 073 THE DARK TANK 074 THE DARK TANK 075 THE DARK TANK 076 THE DARK TANK 077 THE DARK TANK 078 THE DARK TANK 079 THE DARK TANK 080 THE DARK TANK 081 THE DARK TANK 082 THE DARK TANK 083 THE DARK TANK 084 THE DARK TANK 085 THE DARK TANK 086 THE DARK TANK 087 THE DARK TANK 088 THE DARK TANK 089 THE DARK TANK 090 THE DARK TANK 091 THE DARK TANK 092 THE DARK TANK 093 THE DARK TANK 094 THE DARK TANK 095 THE DARK TANK 096 THE DARK TANK 097 THE DARK TANK 098 THE DARK TANK 099 THE DARK TANK 100 THE DARK TANK	001 ALIENS VS. PREDATOR 2 002 FRODO BAGGINS: THE RINGS OF POWER 003 THE WORLD WAR 2: TWO BMA 004 OPERATIONAL ASPIRANT 005 JETTER HUNTER 2: THE CHANGING TROPHIES 006 MYTH 4: THE WOLFE AGE 007 THE DARKNESS STONE 008 444 EVOLUTION 2 009 CARLSON'S OFF-ROAD ADVENTURES 2 010 CHAMPION 8 011 TITANIA 012 THE DARK TANK 013 RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN 014 THE WIFE 015 THE DARK TANK 016 THE DARK TANK 017 THE DARK TANK 018 THE DARK TANK 019 THE DARK TANK 020 THE DARK TANK 021 THE DARK TANK 022 THE DARK TANK 023 THE DARK TANK 024 THE DARK TANK 025 THE DARK TANK 026 THE DARK TANK 027 THE DARK TANK 028 THE DARK TANK 029 THE DARK TANK 030 THE DARK TANK 031 THE DARK TANK 032 THE DARK TANK 033 THE DARK TANK 034 THE DARK TANK 035 THE DARK TANK 036 THE DARK TANK 037 THE DARK TANK 038 THE DARK TANK 039 THE DARK TANK 040 THE DARK TANK 041 THE DARK TANK 042 THE DARK TANK 043 THE DARK TANK 044 THE DARK TANK 045 THE DARK TANK 046 THE DARK TANK 047 THE DARK TANK 048 THE DARK TANK 049 THE DARK TANK 050 THE DARK TANK 051 THE DARK TANK 052 THE DARK TANK 053 THE DARK TANK 054 THE DARK TANK 055 THE DARK TANK 056 THE DARK TANK 057 THE DARK TANK 058 THE DARK TANK 059 THE DARK TANK 060 THE DARK TANK 061 THE DARK TANK 062 THE DARK TANK 063 THE DARK TANK 064 THE DARK TANK 065 THE DARK TANK 066 THE DARK TANK 067 THE DARK TANK 068 THE DARK TANK 069 THE DARK TANK 070 THE DARK TANK 071 THE DARK TANK 072 THE DARK TANK 073 THE DARK TANK 074 THE DARK TANK 075 THE DARK TANK 076 THE DARK TANK 077 THE DARK TANK 078 THE DARK TANK 079 THE DARK TANK 080 THE DARK TANK 081 THE DARK TANK 082 THE DARK TANK 083 THE DARK TANK 084 THE DARK TANK 085 THE DARK TANK 086 THE DARK TANK 087 THE DARK TANK 088 THE DARK TANK 089 THE DARK TANK 090 THE DARK TANK 091 THE DARK TANK 092 THE DARK TANK 093 THE DARK TANK 094 THE DARK TANK 095 THE DARK TANK 096 THE DARK TANK 097 THE DARK TANK 098 THE DARK TANK 099 THE DARK TANK 100 THE DARK TANK	001 ALIENS VS. PREDATOR 2 002 FRODO BAGGINS: THE RINGS OF POWER 003 THE WORLD WAR 2: TWO BMA 004 OPERATIONAL ASPIRANT 005 JETTER HUNTER 2: THE CHANGING TROPHIES 006 MYTH 4: THE WOLFE AGE 007 THE DARKNESS STONE 008 444 EVOLUTION 2 009 CARLSON'S OFF-ROAD ADVENTURES 2 010 CHAMPION 8 011 TITANIA 012 THE DARK TANK 013 RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN 014 THE WIFE 015 THE DARK TANK 016 THE DARK TANK 017 THE DARK TANK 018 THE DARK TANK 019 THE DARK TANK 020 THE DARK TANK 021 THE DARK TANK 022 THE DARK TANK 023 THE DARK TANK 024 THE DARK TANK 025 THE DARK TANK 026 THE DARK TANK 027 THE DARK TANK 028 THE DARK TANK 029 THE DARK TANK 030 THE DARK TANK 031 THE DARK TANK 032 THE DARK TANK 033 THE DARK TANK 034 THE DARK TANK 035 THE DARK TANK 036 THE DARK TANK 037 THE DARK TANK 038 THE DARK TANK 039 THE DARK TANK 040 THE DARK TANK 041 THE DARK TANK 042 THE DARK TANK 043 THE DARK TANK 044 THE DARK TANK 045 THE DARK TANK 046 THE DARK TANK 047 THE DARK TANK 048 THE DARK TANK 049 THE DARK TANK 050 THE DARK TANK 051 THE DARK TANK 052 THE DARK TANK 053 THE DARK TANK 054 THE DARK TANK 055 THE DARK TANK 056 THE DARK TANK 057 THE DARK TANK 058 THE DARK TANK 059 THE DARK TANK 060 THE DARK TANK 061 THE DARK TANK 062 THE DARK TANK 063 THE DARK TANK 064 THE DARK TANK 065 THE DARK TANK 066 THE DARK TANK 067 THE DARK TANK 068 THE DARK TANK 069 THE DARK TANK 070 THE DARK TANK 071 THE DARK TANK 072 THE DARK TANK 073 THE DARK TANK 074 THE DARK TANK 075 THE DARK TANK 076 THE DARK TANK 077 THE DARK TANK 078 THE DARK TANK 079 THE DARK TANK 080 THE DARK TANK 081 THE DARK TANK 082 THE DARK TANK 083 THE DARK TANK 084 THE DARK TANK 085 THE DARK TANK 086 THE DARK TANK 087 THE DARK TANK 088 THE DARK TANK 089 THE DARK TANK 090 THE DARK TANK 091 THE DARK TANK 092 THE DARK TANK 093 THE DARK TANK 094 THE DARK TANK 095 THE DARK TANK 096 THE DARK TANK 097 THE DARK TANK 098 THE DARK TANK 099 THE DARK TANK 100 THE DARK TANK	001 ALIENS VS. PREDATOR 2 002 FRODO BAGGINS: THE RINGS OF POWER 003 THE WORLD WAR 2: TWO BMA 004 OPERATIONAL ASPIRANT 005 JETTER HUNTER 2: THE CHANGING TROPHIES 006 MYTH 4: THE WOLFE AGE 007 THE DARKNESS STONE 008 444 EVOLUTION 2 009 CARLSON'S OFF-ROAD ADVENTURES 2 010 CHAMPION 8 011 TITANIA 012 THE DARK TANK 013 RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN 014 THE WIFE 015 THE DARK TANK 016 THE DARK TANK 017 THE DARK TANK 018 THE DARK TANK 019 THE DARK TANK 020 THE DARK TANK 021 THE DARK TANK 022 THE DARK TANK 023 THE DARK TANK 024 THE DARK TANK 025 THE DARK TANK 026 THE DARK TANK 027 THE DARK TANK 028 THE DARK TANK 029 THE DARK TANK 030 THE DARK TANK 031 THE DARK TANK 032 THE DARK TANK 033 THE DARK TANK 034 THE DARK TANK 035 THE DARK TANK 036 THE DARK TANK 037 THE DARK TANK 038 THE DARK TANK 039 THE DARK TANK 040 THE DARK TANK 041 THE DARK TANK 042 THE DARK TANK 043 THE DARK TANK 044 THE DARK TANK 045 THE DARK TANK 046 THE DARK TANK 047 THE DARK TANK 048 THE DARK TANK 049 THE DARK TANK 050 THE DARK TANK 051 THE DARK TANK 052 THE DARK TANK 053 THE DARK TANK 054 THE DARK TANK 055 THE DARK TANK 056 THE DARK TANK 057 THE DARK TANK 058 THE DARK TANK 059 THE DARK TANK 060 THE DARK TANK 061 THE DARK TANK 062 THE DARK TANK 063 THE DARK TANK 064 THE DARK TANK 065 THE DARK TANK 066 THE DARK TANK 067 THE DARK TANK 068 THE DARK TANK 069 THE DARK TANK 070 THE DARK TANK 071 THE DARK TANK 072 THE DARK TANK 073 THE DARK TANK 074 THE DARK TANK 075 THE DARK TANK 076 THE DARK TANK 077 THE DARK TANK 078 THE DARK TANK 079 THE DARK TANK 080 THE DARK TANK 081 THE DARK TANK 082 THE DARK TANK 083 THE DARK TANK 084 THE DARK TANK 085 THE DARK TANK 086 THE DARK TANK 087 THE DARK TANK 088 THE DARK TANK 089 THE DARK TANK 090 THE DARK TANK 091 THE DARK TANK 092 THE DARK TANK 093 THE DARK TANK 094 THE DARK TANK 095 THE DARK TANK 096 THE DARK TANK 097 THE DARK TANK 098 THE DARK TANK 099 THE DARK TANK 100 THE DARK TANK
--	--	--	--

041.20.20.20

Osvobe mlade od 18 godina mogu da zovu uz udalobrenje indelstet

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Zavisnost od igranja mini-igrica vas od sad neće napuštati: čak ni kada ste na ulici, van svoje kuće ili igraonice daleko od svoje omiljene konzole zahvaljujući vašem mobilnom telefonu!

Sobzirom da su mobilni telefoni toliko napredovali da je sada moguće imati kvalitet slike na nivou džepnih konzola svet video igrara se preselilo i na njih. Zbog velike popularnosti i raznovrsnosti novih igara za mobilne telefone odlučili smo da napravimo rubriku o njima.

Veliki broj modela mobilnih telefona podržava java igrice. Spisak mobilnih telefona koji podržavaju java igrice je poduži, pa ćemo mi navesti samo neke najpopularnije. (U slučaju da vaš telefon ne pronađete na ovom spisku nemojte očajavati, možda smo ga namerno preskočili.)

Mobilni telefoni koji podržavaju Java igrice:

Nokia 3410, 3400, 3400, 3400 *
Sony Ericsson T610, T630, Z600
Samsung E700
Siemens C55, C56, C60, C61, M55
M56, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56
SX1
Motorola T720, V300, V500, V525
V600
Sharp GX10, GX10i, GX20, GX30
Sagem MYV65, MYV75
LG G5300i, G5400

* Nokia 530, 540 i 560? Šta bi to moglo biti?

To su senke mobilnih telefona kako ih je Nokia definisala.

- Serija 30 (s30) Svi telefoni koji imaju ekran u boji veličine 96x65 pixela, kao što su modeli 3510i, 8910.

- Serija 40 (s40) Svi telefoni sa ekranom u boji veličine 128x128 pixela, kao npr. 7210, 7250, 7250i, 6100, 3200, 3100 i mnogi drugi.

- Serija 60 (s60) Ovo su Symbian OS telefoni sa ekranom u boji veličine od 176x208 pixela, kao npr. 3650, 6600, 7650, 7600.

Ancient Empires

Došlo je mračno doba za Kralja Galmara i njegovo Kraljevstvo Thorin. Zle snage Seath-a, demona senke, su došle do granica Thorina i spremne su za napad. Da stvari budu još gore, Galmarov rođeni brat blizanac, Valadorn, pada pod Seathove demonske čini i okreće se protiv svog brata sa namerom da pokori kraljevstvo. Za Galmara ovo je borba za opstanak i on mora pobediti Valadornove zle snage da bi spasao svoje kraljevstvo Thorin. Tu počinje vaša uloga.

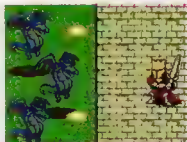


Fight for your life

U svojoj trupi imate Kralja Galmara koji je jedna od najjačih jedinica koje posedujete i naravno on ne sme biti ubijen. Pored kralja možete regrutovati vojsku koju čine obični vojnici, strelci, kameni ljudi, čarobnjaci, zmajevi i drugi. Da bi ste mogli bilo koga da regrutujete potrebni su vam zlatni novčići koje dobijate ako posedujete zamak ili neku kućicu. Svaka od jedinica ima svoje karakteristike, jačina napada je određena terenom na kome se nalazite. Voda,



Zamak je najbolje mesto da se sakrijete od tih 3



Zmaj vs Galmar ko li će preživeti

zemlja, planina ili kućica su mesta kuda se možete kretati i svako od tih polja ima svoj defence level. Zamak ili kućica vam obezbeđuju najbolju zaštitu i čak vam posle svakog završenog poteza (turn-a) dodaje još jednu jedinicu. Imate mogućnost da birate u opcijama da li ćete gledati animaciju za napade ili ne. Neprijatelji nisu nimalo naivni i ne zovu se bez razloga Valadornova zaslaušajuća Crvena legija. Autori ove igre dobro su se potrudili da naprave veoma inteligentne protivnike. Oni sigurno neće propustiti ni jednu vašu grešku i to svaku bitku čini veoma napetom.

Ovo je potezna strategija. Može se igrati u single player modu, kada prelazite scenario ili možete birati multiplayer i igrati u dva igrača gde postoje dve mape za igru u dvojce. Ancient Empires je jedna od najboljih strategija koje su ikad napravljene za J2ME telefone. Grafika je odlična a igra je veoma interesantna, ali ne baš laka. Da bi ste pobedili morate razviti pametnu taktiku (i imati punjač u blizini).

Izdavač: Macrospace LTD.

Žanr: Strategija

Oцена: 5/5

Podržani modeli: Nokia s30, s40, s60, Siemens SX1, Sharp GX10, Motorola A835, V500, Sagem MZV65.

Balloon-Headed Boy

Rođendan je Balonoglavom dečaku pa je kralj Balona spremio veliku rođendansku žurku u njegovom Balon Zamku. Svi baloni u Balon gradu su pozvani i svi



su veoma srećni, ali noć pre rođendanskog slavlja došla je opasna oluja. Magični vetrovi su uništili Balon grad i da stvari budu još gore počela je kiša. Žabica koje su besne i napadaju sve oblike života na koje naiđu. Balonoglavci dečak mora da prođe kroz 32 nivoa haosa - da sakuplja cvetice da bi naduvao svoju glavu, mogao da lebdi i ubija žabice, drži svoju glavu iznad vode i spašava balone, tj. da bi rođendanska žurka mogla da se održi kao što je planirano.

Veoma interesantna priča u ovoj igrici, ali kada krenete da je igrate ništa od ovoga nećete znati. Prvo što ćete zapaziti je da u stvari nemate pojma šta se dešava. Početni ekran je veoma čudan, ne postoje nikakve informacije ili opcije. Imate samo dvoje vrata i jednu malu tablu sa nacrtanim zvučnikom. Moraćete sami da shvatite da su desna vrata za početak igre a leva za izlazak iz nje i da je tabla ustvari mesto gde možete upaliti ili ugasisi muziku u igri, jer vam niko ne govori čemu služe. Malo konfuzan početak, a

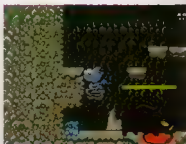
zeceve. Kada sakupite dovoljno balona, tužna vrata za izlazak sa nivoa postaju srećna i otključavaju se pa vi tako prelazite na sledeći nivo. Jedna od interesantnijih osobina koje ima vas balonoglavci dečak je da može da naduva svoju glavu i poleti. Naravno da bi mogao da napumpa glavu potrebno je da pokupi mali rozi cvetić. Njih srećom ima baš dosta i svuda i niču ponovo pošto ih uberete.

Grafika je veoma svetla i malo podseća na onu iz SNES igre Yoshi's Island,



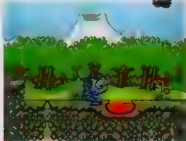
sve je lepo uobličeno i šareno. Muzikica nije ništa specijalno. Ako možete da predete preko koncepta donekle dečije igrice svahtice te da je Balloon Headed Boy visoko kvalitetna igra i da će vam doneti nekoliko sati zabave.

Izdavač: Morpheme
Završ: Avantiara
Ocena: 4/5
Podržani telefoni: Nokia 3110, 3110i, 3110c, 3110d, 3110e, 3110f, 3110g, 3110h, 3110i, 3110j, 3110k, 3110l, 3110m, 3110n, 3110o, 3110p, 3110q, 3110r, 3110s, 3110t, 3110u, 3110v, 3110w, 3110x, 3110y, 3110z, 3110aa, 3110ab, 3110ac, 3110ad, 3110ae, 3110af, 3110ag, 3110ah, 3110ai, 3110aj, 3110ak, 3110al, 3110am, 3110an, 3110ao, 3110ap, 3110aq, 3110ar, 3110as, 3110at, 3110au, 3110av, 3110aw, 3110ax, 3110ay, 3110az, 3110ba, 3110bb, 3110bc, 3110bd, 3110be, 3110bf, 3110bg, 3110bh, 3110bi, 3110bj, 3110bk, 3110bl, 3110bm, 3110bn, 3110bo, 3110bp, 3110bq, 3110br, 3110bs, 3110bt, 3110bu, 3110bv, 3110bw, 3110bx, 3110by, 3110bz, 3110ca, 3110cb, 3110cc, 3110cd, 3110ce, 3110cf, 3110cg, 3110ch, 3110ci, 3110cj, 3110ck, 3110cl, 3110cm, 3110cn, 3110co, 3110cp, 3110cq, 3110cr, 3110cs, 3110ct, 3110cu, 3110cv, 3110cw, 3110cx, 3110cy, 3110cz, 3110da, 3110db, 3110dc, 3110dd, 3110de, 3110df, 3110dg, 3110dh, 3110di, 3110dj, 3110dk, 3110dl, 3110dm, 3110dn, 3110do, 3110dp, 3110dq, 3110dr, 3110ds, 3110dt, 3110du, 3110dv, 3110dw, 3110dx, 3110dy, 3110dz, 3110ea, 3110eb, 3110ec, 3110ed, 3110ee, 3110ef, 3110eg, 3110eh, 3110ei, 3110ej, 3110ek, 3110el, 3110em, 3110en, 3110eo, 3110ep, 3110eq, 3110er, 3110es, 3110et, 3110eu, 3110ev, 3110ew, 3110ex, 3110ey, 3110ez, 3110fa, 3110fb, 3110fc, 3110fd, 3110fe, 3110ff, 3110fg, 3110fh, 3110fi, 3110fj, 3110fk, 3110fl, 3110fm, 3110fn, 3110fo, 3110fp, 3110fq, 3110fr, 3110fs, 3110ft, 3110fu, 3110fv, 3110fw, 3110fx, 3110fy, 3110fz, 3110ga, 3110gb, 3110gc, 3110gd, 3110ge, 3110gf, 3110gg, 3110gh, 3110gi, 3110gj, 3110gk, 3110gl, 3110gm, 3110gn, 3110go, 3110gp, 3110gq, 3110gr, 3110gs, 3110gt, 3110gu, 3110gv, 3110gw, 3110gx, 3110gy, 3110gz, 3110ha, 3110hb, 3110hc, 3110hd, 3110he, 3110hf, 3110hg, 3110hh, 3110hi, 3110hj, 3110hk, 3110hl, 3110hm, 3110hn, 3110ho, 3110hp, 3110hq, 3110hr, 3110hs, 3110ht, 3110hu, 3110hv, 3110hw, 3110hx, 3110hy, 3110hz, 3110ia, 3110ib, 3110ic, 3110id, 3110ie, 3110if, 3110ig, 3110ih, 3110ii, 3110ij, 3110ik, 3110il, 3110im, 3110in, 3110io, 3110ip, 3110iq, 3110ir, 3110is, 3110it, 3110iu, 3110iv, 3110iw, 3110ix, 3110iy, 3110iz, 3110ja, 3110jb, 3110jc, 3110jd, 3110je, 3110jf, 3110jg, 3110jh, 3110ji, 3110jj, 3110jk, 3110jl, 3110jm, 3110jn, 3110jo, 3110jp, 3110jq, 3110jr, 3110js, 3110jt, 3110ju, 3110jv, 3110jw, 3110jx, 3110jy, 3110jz, 3110ka, 3110kb, 3110kc, 3110kd, 3110ke, 3110kf, 3110kg, 3110kh, 3110ki, 3110kj, 3110kk, 3110kl, 3110km, 3110kn, 3110ko, 3110kp, 3110kq, 3110kr, 3110ks, 3110kt, 3110ku, 3110kv, 3110kw, 3110kx, 3110ky, 3110kz, 3110la, 3110lb, 3110lc, 3110ld, 3110le, 3110lf, 3110lg, 3110lh, 3110li, 3110lj, 3110lk, 3110ll, 3110lm, 3110ln, 3110lo, 3110lp, 3110lq, 3110lr, 3110ls, 3110lt, 3110lu, 3110lv, 3110lw, 3110lx, 3110ly, 3110lz, 3110ma, 3110mb, 3110mc, 3110md, 3110me, 3110mf, 3110mg, 3110mh, 3110mi, 3110mj, 3110mk, 3110ml, 3110mm, 3110mn, 3110mo, 3110mp, 3110mq, 3110mr, 3110ms, 3110mt, 3110mu, 3110mv, 3110mw, 3110mx, 3110my, 3110mz, 3110na, 3110nb, 3110nc, 3110nd, 3110ne, 3110nf, 3110ng, 3110nh, 3110ni, 3110nj, 3110nk, 3110nl, 3110nm, 3110nn, 3110no, 3110np, 3110nq, 3110nr, 3110ns, 3110nt, 3110nu, 3110nv, 3110nw, 3110nx, 3110ny, 3110nz, 3110oa, 3110ob, 3110oc, 3110od, 3110oe, 3110of, 3110og, 3110oh, 3110oi, 3110oj, 3110ok, 3110ol, 3110om, 3110on, 3110oo, 3110op, 3110oq, 3110or, 3110os, 3110ot, 3110ou, 3110ov, 3110ow, 3110ox, 3110oy, 3110oz, 3110pa, 3110pb, 3110pc, 3110pd, 3110pe, 3110pf, 3110pg, 3110ph, 3110pi, 3110pj, 3110pk, 3110pl, 3110pm, 3110pn, 3110po, 3110pp, 3110pq, 3110pr, 3110ps, 3110pt, 3110pu, 3110pv, 3110pw, 3110px, 3110py, 3110pz, 3110qa, 3110qb, 3110qc, 3110qd, 3110qe, 3110qf, 3110qg, 3110qh, 3110qi, 3110qj, 3110qk, 3110ql, 3110qm, 3110qn, 3110qo, 3110qp, 3110qq, 3110qr, 3110qs, 3110qt, 3110qu, 3110qv, 3110qw, 3110qx, 3110qy, 3110qz, 3110ra, 3110rb, 3110rc, 3110rd, 3110re, 3110rf, 3110rg, 3110rh, 3110ri, 3110rj, 3110rk, 3110rl, 3110rm, 3110rn, 3110ro, 3110rp, 3110rq, 3110rr, 3110rs, 3110rt, 3110ru, 3110rv, 3110rw, 3110rx, 3110ry, 3110rz, 3110sa, 3110sb, 3110sc, 3110sd, 3110se, 3110sf, 3110sg, 3110sh, 3110si, 3110sj, 3110sk, 3110sl, 3110sm, 3110sn, 3110so, 3110sp, 3110sq, 3110sr, 3110ss, 3110st, 3110su, 3110sv, 3110sw, 3110sx, 3110sy, 3110sz, 3110ta, 3110tb, 3110tc, 3110td, 3110te, 3110tf, 3110tg, 3110th, 3110ti, 3110tj, 3110tk, 3110tl, 3110tm, 3110tn, 3110to, 3110tp, 3110tq, 3110tr, 3110ts, 3110tt, 3110tu, 3110tv, 3110tw, 3110tx, 3110ty, 3110tz, 3110ua, 3110ub, 3110uc, 3110ud, 3110ue, 3110uf, 3110ug, 3110uh, 3110ui, 3110uj, 3110uk, 3110ul, 3110um, 3110un, 3110uo, 3110up, 3110uq, 3110ur, 3110us, 3110ut, 3110uu, 3110uv, 3110uw, 3110ux, 3110uy, 3110uz, 3110va, 3110vb, 3110vc, 3110vd, 3110ve, 3110vf, 3110vg, 3110vh, 3110vi, 3110vj, 3110vk, 3110vl, 3110vm, 3110vn, 3110vo, 3110vp, 3110vq, 3110vr, 3110vs, 3110vt, 3110vu, 3110vv, 3110vw, 3110vx, 3110vy, 3110vz, 3110wa, 3110wb, 3110wc, 3110wd, 3110we, 3110wf, 3110wg, 3110wh, 3110wi, 3110wj, 3110wk, 3110wl, 3110wm, 3110wn, 3110wo, 3110wp, 3110wq, 3110wr, 3110ws, 3110wt, 3110wu, 3110wv, 3110ww, 3110wx, 3110wy, 3110wz, 3110xa, 3110xb, 3110xc, 3110xd, 3110xe, 3110xf, 3110xg, 3110xh, 3110xi, 3110xj, 3110xk, 3110xl, 3110xm, 3110xn, 3110xo, 3110xp, 3110xq, 3110xr, 3110xs, 3110xt, 3110xu, 3110xv, 3110xw, 3110xx, 3110xy, 3110xz, 3110ya, 3110yb, 3110yc, 3110yd, 3110ye, 3110yf, 3110yg, 3110yh, 3110yi, 3110yj, 3110yk, 3110yl, 3110ym, 3110yn, 3110yo, 3110yp, 3110yq, 3110yr, 3110ys, 3110yt, 3110yu, 3110yv, 3110yw, 3110yx, 3110yy, 3110yz, 3110za, 3110zb, 3110zc, 3110zd, 3110ze, 3110zf, 3110zg, 3110zh, 3110zi, 3110zj, 3110zk, 3110zl, 3110zm, 3110zn, 3110zo, 3110zp, 3110zq, 3110zr, 3110zs, 3110zt, 3110zu, 3110zv, 3110zw, 3110zx, 3110zy, 3110zz.



Vidi divlja svinja

zmajevima u zmajevom krugu. Borićete se sa opasnim crvima, velikim smrtonosnim pčelama, orlovima i zlim pečurkama i sa još mnogo drugih egzotičnih bića koja baš i ne vole male Zmajeve kao što ste vi. Da bi uspešli da osvojite artefakt treba da pobedite veliku zver (čuvara nivoa), koja se nalazi na prelazu između nivoa, bilo veliku divlju svinju ili vatrenog lava. Treći artefakt osvajate kada pobedite sva tri boss-a sa kojima ste se prethod-



Čuvajte se lave!

no sreli. Igra nije laka kao što na prvi pogled izgleda. Oni sa slabijim nervima bolje da ni ne pokušavaju da igraju ovu igricu. Eon The Dragon je klasična platforma koju ćete igrati bez prestanka dok je ne predete. Imate mogućnost da sačuvate poziciju do koje ste stigli i da nastavite da igrate kasnije, što će vam sigurno biti potrebno da bi dopunili bateriju vašeg mobilnog telefona. Grafika je dobra, iskorišćen je maksimalni potencijal ovakvih (moglo bi se reći) džepnih konzola i pomislićete na momente da igrate GameBoy Color.

Izdavač: Cocosoft
Završ: Avantiara
Ocena: 5/5
Podržani telefoni: Nokia 3110, 3110i, 3110c, 3110d, 3110e, 3110f, 3110g, 3110h, 3110i, 3110j, 3110k, 3110l, 3110m, 3110n, 3110o, 3110p, 3110q, 3110r, 3110s, 3110t, 3110u, 3110v, 3110w, 3110x, 3110y, 3110z, 3110aa, 3110ab, 3110ac, 3110ad, 3110ae, 3110af, 3110ag, 3110ah, 3110ai, 3110aj, 3110ak, 3110al, 3110am, 3110an, 3110ao, 3110ap, 3110aq, 3110ar, 3110as, 3110at, 3110au, 3110av, 3110aw, 3110ax, 3110ay, 3110az, 3110ba, 3110bb, 3110bc, 3110bd, 3110be, 3110bf, 3110bg, 3110bh, 3110bi, 3110bj, 3110bk, 3110bl, 3110bm, 3110bn, 3110bo, 3110bp, 3110bq, 3110br, 3110bs, 3110bt, 3110bu, 3110bv, 3110bw, 3110bx, 3110by, 3110bz, 3110ca, 3110cb, 3110cc, 3110cd, 3110ce, 3110cf, 3110cg, 3110ch, 3110ci, 3110cj, 3110ck, 3110cl, 3110cm, 3110cn, 3110co, 3110cp, 3110cq, 3110cr, 3110cs, 3110ct, 3110cu, 3110cv, 3110cw, 3110cx, 3110cy, 3110cz, 3110da, 3110db, 3110dc, 3110dd, 3110de, 3110df, 3110dg, 3110dh, 3110di, 3110dj, 3110dk, 3110dl, 3110dm, 3110dn, 3110do, 3110dp, 3110dq, 3110dr, 3110ds, 3110dt, 3110du, 3110dv, 3110dw, 3110dx, 3110dy, 3110dz, 3110ea, 3110eb, 3110ec, 3110ed, 3110ee, 3110ef, 3110eg, 3110eh, 3110ei, 3110ej, 3110ek, 3110el, 3110em, 3110en, 3110eo, 3110ep, 3110eq, 3110er, 3110es, 3110et, 3110eu, 3110ev, 3110ew, 3110ex, 3110ey, 3110ez, 3110fa, 3110fb, 3110fc, 3110fd, 3110fe, 3110ff, 3110fg, 3110fh, 3110fi, 3110fj, 3110fk, 3110fl, 3110fm, 3110fn, 3110fo, 3110fp, 3110fq, 3110fr, 3110fs, 3110ft, 3110fu, 3110fv, 3110fw, 3110fx, 3110fy, 3110fz, 3110ga, 3110gb, 3110gc, 3110gd, 3110ge, 3110gf, 3110gg, 3110gh, 3110gi, 3110gj, 3110gk, 3110gl, 3110gm, 3110gn, 3110go, 3110gp, 3110gq, 3110gr, 3110gs, 3110gt, 3110gu, 3110gv, 3110gw, 3110gx, 3110gy, 3110gz, 3110ha, 3110hb, 3110hc, 3110hd, 3110he, 3110hf, 3110hg, 3110hh, 3110hi, 3110hj, 3110hk, 3110hl, 3110hm, 3110hn, 3110ho, 3110hp, 3110hq, 3110hr, 3110hs, 3110ht, 3110hu, 3110hv, 3110hw, 3110hx, 3110hy, 3110hz, 3110ia, 3110ib, 3110ic, 3110id, 3110ie, 3110if, 3110ig, 3110ih, 3110ii, 3110ij, 3110ik, 3110il, 3110im, 3110in, 3110io, 3110ip, 3110iq, 3110ir, 3110is, 3110it, 3110iu, 3110iv, 3110iw, 3110ix, 3110iy, 3110iz, 3110ja, 3110jb, 3110jc, 3110jd, 3110je, 3110jf, 3110jg, 3110jh, 3110ji, 3110jj, 3110jk, 3110jl, 3110jm, 3110jn, 3110jo, 3110jp, 3110jq, 3110jr, 3110js, 3110jt, 3110ju, 3110jv, 3110jw, 3110jx, 3110jy, 3110jz, 3110ka, 3110kb, 3110kc, 3110kd, 3110ke, 3110kf, 3110kg, 3110kh, 3110ki, 3110kj, 3110kk, 3110kl, 3110km, 3110kn, 3110ko, 3110kp, 3110kq, 3110kr, 3110ks, 3110kt, 3110ku, 3110kv, 3110kw, 3110kx, 3110ky, 3110kz, 3110la, 3110lb, 3110lc, 3110ld, 3110le, 3110lf, 3110lg, 3110lh, 3110li, 3110lj, 3110lk, 3110ll, 3110lm, 3110ln, 3110lo, 3110lp, 3110lq, 3110lr, 3110ls, 3110lt, 3110lu, 3110lv, 3110lw, 3110lx, 3110ly, 3110lz, 3110ma, 3110mb, 3110mc, 3110md, 3110me, 3110mf, 3110mg, 3110mh, 3110mi, 3110mj, 3110mk, 3110ml, 3110mm, 3110mn, 3110mo, 3110mp, 3110mq, 3110mr, 3110ms, 3110mt, 3110mu, 3110mv, 3110mw, 3110mx, 3110my, 3110mz, 3110na, 3110nb, 3110nc, 3110nd, 3110ne, 3110nf, 3110ng, 3110nh, 3110ni, 3110nj, 3110nk, 3110nl, 3110nm, 3110nn, 3110no, 3110np, 3110nq, 3110nr, 3110ns, 3110nt, 3110nu, 3110nv, 3110nw, 3110nx, 3110ny, 3110nz, 3110oa, 3110ob, 3110oc, 3110od, 3110oe, 3110of, 3110og, 3110oh, 3110oi, 3110oj, 3110ok, 3110ol, 3110om, 3110on, 3110oo, 3110op, 3110oq, 3110or, 3110os, 3110ot, 3110ou, 3110ov, 3110ow, 3110ox, 3110oy, 3110oz, 3110pa, 3110pb, 3110pc, 3110pd, 3110pe, 3110pf, 3110pg, 3110ph, 3110pi, 3110pj, 3110pk, 3110pl, 3110pm, 3110pn, 3110po, 3110pp, 3110pq, 3110pr, 3110ps, 3110pt, 3110pu, 3110pv, 3110pw, 3110px, 3110py, 3110pz, 3110qa, 3110qb, 3110qc, 3110qd, 3110qe, 3110qf, 3110qg, 3110qh, 3110qi, 3110qj, 3110qk, 3110ql, 3110qm, 3110qn, 3110qo, 3110qp, 3110qq, 3110qr, 3110qs, 3110qt, 3110qu, 3110qv, 3110qw, 3110qx, 3110qy, 3110qz, 3110ra, 3110rb, 3110rc, 3110rd, 3110re, 3110rf, 3110rg, 3110rh, 3110ri, 3110rj, 3110rk, 3110rl, 3110rm, 3110rn, 3110ro, 3110rp, 3110rq, 3110rr, 3110rs, 3110rt, 3110ru, 3110rv, 3110rw, 3110rx, 3110ry, 3110rz, 3110sa, 3110sb, 3110sc, 3110sd, 3110se, 3110sf, 3110sg, 3110sh, 3110si, 3110sj, 3110sk, 3110sl, 3110sm, 3110sn, 3110so, 3110sp, 3110sq, 3110sr, 3110ss, 3110st, 3110su, 3110sv, 3110sw, 3110sx, 3110sy, 3110sz, 3110ta, 3110tb, 3110tc, 3110td, 3110te, 3110tf, 3110tg, 3110th, 3110ti, 3110tj, 3110tk, 3110tl, 3110tm, 3110tn, 3110to, 3110tp, 3110tq, 3110tr, 3110ts, 3110tt, 3110tu, 3110tv, 3110tw, 3110tx, 3110ty, 3110tz, 3110ua, 3110ub, 3110uc, 3110ud, 3110ue, 3110uf, 3110ug, 3110uh, 3110ui, 3110uj, 3110uk, 3110ul, 3110um, 3110un, 3110uo, 3110up, 3110uq, 3110ur, 3110us, 3110ut, 3110uu, 3110uv, 3110uw, 3110ux, 3110uy, 3110uz, 3110va, 3110vb, 3110vc, 3110vd, 3110ve, 3110vf, 3110vg, 3110vh, 3110vi, 3110vj, 3110vk, 3110vl, 3110vm, 3110vn, 3110vo, 3110vp, 3110vq, 3110vr, 3110vs, 3110vt, 3110vu, 3110vv, 3110vw, 3110vx, 3110vy, 3110vz, 3110wa, 3110wb, 3110wc, 3110wd, 3110we, 3110wf, 3110wg, 3110wh, 3110wi, 3110wj, 3110wk, 3110wl, 3110wm, 3110wn, 3110wo, 3110wp, 3110wq, 3110wr, 3110ws, 3110wt, 3110wu, 3110wv, 3110ww, 3110wx, 3110wy, 3110wz, 3110xa, 3110xb, 3110xc, 3110xd, 3110xe, 3110xf, 3110xg, 3110xh, 3110xi, 3110xj, 3110xk, 3110xl, 3110xm, 3110xn, 3110xo, 3110xp, 3110xq, 3110xr, 3110xs, 3110xt, 3110xu, 3110xv, 3110xw, 3110xx, 3110xy, 3110xz, 3110ya, 3110yb, 3110yc, 3110yd, 3110ye, 3110yf, 3110yg, 3110yh, 3110yi, 3110yj, 3110yk, 3110yl, 3110ym, 3110yn, 3110yo, 3110yp, 3110yq, 3110yr, 3110ys, 3110yt, 3110yu, 3110yv, 3110yw, 3110yx, 3110yy, 3110yz, 3110za, 3110zb, 3110zc, 3110zd, 3110ze, 3110zf, 3110zg, 3110zh, 3110zi, 3110zj, 3110zk, 3110zl, 3110zm, 3110zn, 3110zo, 3110zp, 3110zq, 3110zr, 3110zs, 3110zt, 3110zu, 3110zv, 3110zw, 3110zx, 3110zy, 3110zz.



i nastavak igre je isti takav. Filozofija ove igrice je očigledno naučiti igrajući ili učite na greškama. Dalje u igri ste prepušteni sami sebi da saznajete nove komande i šta sve vaš mali balonoglavci dečak može da izvede. Postoje tutorial nivoi sa vremena na vreme koji vam pokazuju kako da naučite komande i to je sve od objašnjenja koja će te dobiti tokom igre. Zanimljivo zar ne?

Srećom brzo ćete shvatiti da je vaš zadatak da tražite balone i plave

Eon The Dragon

Kao mladi Zmaj krećete na put kroz 14 različitih nivoa punih misterioznih i smrtonosnih neprijatelja. Od šume Dragons Realm-a pa sve do starog vulkana, morate naći tri, davno izgubljena, dragocena artefakta koja će vam omogućiti mesto među starijim



Zmaj a ne može da leti... koja ironija

LEGENDARNE IGRE



Posle briljantnog uspeha koji je postigao Mega Drive tokom devedesetih godina Sega se ambiciozno upustila u izradu 32-bitne konzole koja je trebala da na tržištu bude još dominantnija od svog prethodnika. Međutim velika ulaganja nisu imala pokriće na tržištu, pa je Saturn još 1998. poslat u penziju najviše zbog ogromne prednosti PlayStationa koga Sega nikako nije mogla da skine sa vrha. Zbog svega nije ni čudo što je ova konzola gotovo potpuno nepoznata u granicama naše zemlje, a samim tim i mnoge igre vrhunskog kvaliteta objavljene za nju. Pretpostavljate da upravo Bug! spada u tu kategoriju.



Glavni junak avanture je bubac maštovito nazvan Bug, zvezda filma u kome treba da spase svoju čudnu porodicu od Kraljice Cadaver. Nije da je priča na vrhunskom nivou, ali predstavljanje svega kao film (sa sve klupom pre početka) je prilično originalna ideja.

Kada se pojavio jula 1995. Bug! je predstavljao pravu revoluciju, jer je uveo treću dimenziju u žanr jump&run igara i to na zaista maestralan način. Osim standardnog kretanja levo-desno igratičima je omogućeno da idu i gore-dole, tj. "u okran" i "iz ekrana". Pri tome treba napomenuti da to ne podrazumeva apso-

lutnu slobodu kretanja, kakav je slučaj u današnjim igrama, već hodanje po predefinisanim putanjama što možda najbolje ilustruju slike koje vidite. Iako ovaj koncept sa današnjeg stanovišta nekome može da deluje zastarelo, stvari se mogu posmatrati i na drugačiji način, jer je postignuta praktično savršena preglednost koja vam garantuje da ćete se tokom igre boriti samo sa protivnicima, a ne i sa kamerom, osim u par slučajeva koje ćemo kasnije pomenuti. Samo izvođenje je krajnje jednostavno jer se za akciju na ekranu koriste svega 4 tastera, od kojih skok ima ubedljivo najdominantniju ulogu dok se ostali koriste dok povremeno.



Međutim, pored revolucionarnog kontrolnog sistema ova igra ima da ponudi još mnogo toga što je svrstava u legende žanra. Prvo, tu je izuzetna grafika koju krase krupni, detaljni i sjajno animirani sprajtovi. Svi protagonisti igre su sjajno nacrtani, a izgled nekih kao što je naš junak sa ogromnim očima ili njegov ljubimac Maggot Dog sigurno će vas nasme-



jati i učiniti igru još privlačnijom. Sega Saturn je oduvek važilo za sjajnu platformu za 2D igre, a Bug! je to definitivno potvrdio.

Nažalost, muzička podloga na nivoima nije baš vrhunska i posle kraćeg vremena postaje naporna, ali su zato zvučni efekti zaista fantastični. Svaki kontakt sa protivnicima bubac će prokomentarisati svojim krestavim glasom koji mu savršeno pristaje. Naši favoriti su "He Shoots, he scoores!" (prilikom ubijanja protivnika), "Help Me!" (kada za dlaku izbegnete

NASTAVAK

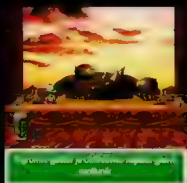
Po "inovativnim" imenom Bug Tool Sega je objavila prvi i do sada jedini nastavak ove igre, koji se takode pojavio na Saturnu, a kasnije je još sasvim slobodno portovan na PC. U odnosu na original nije načinjeno mnogo promena osim što je grafika za nijansu detaljnija i omogućeno je i igranje u dvoje (doduše neizmjenično) kao i izbor likova. Iako ne predstavlja revolucionarno izdanje kao svoj prethodnik i Bug Tool spada među bolje naslove koji su objavljeni za Saturn.





opasnost) ili "Woow!" (prilikom dolaska na skrivene lokacije). Nema sumnje, Sega se zaista potrudila da Buga predstavi kao ličnost koju će igrači voleti, a ne samo kao gomilu animiranih piksela.

Nemojte se slučajno zavarati simpatičnim izgledom igre jer je ona zaista teška, ponekad čak i prilično frustrirajuća. Nivoi su neverovatno dugački (poslednji je verovatno najduži u istoriji



jump&run igara) i prepuni prilika da izgubite dragocene živote čak i ako igrate na easy-ju, a situaciju tek malo olakšavaju check pointi kojih na sreću ima sasvim dovoljno. Ono što je izuzetno lepa osobina Buga-a jeste nelinearnost. Svaki od ogromnih nivoa se grana u više puteva, tako da ga možete završiti na nekoliko načina. Krajnji cilj je uvek doći do znaka Bug Stopa i sakupiti 100 kapljica rose ako želite odlazak na poseban bonus nivo koji će se aktivirati kada kompletirate svaki od svetova, sastavljenih od po 3



nivoa. Osim toga, u duhu najboljih ostvarenja žanra kao što su igre iz Sonic (koji se uzgred pojavljuje na jednom od bonus nivoaa) i Mario serijala postoji dosta skrivenih lokacija koje dodatno podižu replay value i ne čine igre dosadnim već posle jednog prelaženja.

Red je da na kraju pomenemo i mane, mada ih ima zaista malo. Ako izuzmemo prilično veliku težinu, jedini pravi



nedostatak ovog naslova je ponekad preterani zum kamere zbog čega često nećete videti protivnike u vašoj neposrednoj blizini. Takođe, skokovi u dubinu ekrana su poslovično nezgodni, ali se posle duže vežbe mogu koliko-toliko savladati.

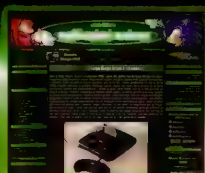
Zaista, prava je šteta što je jedna ovako kvalitetna igra zauvek ostala nepoznata velikom delu igrača, jer u pitanju naslov u kome mogu da uživaju sve generacije.

IGROMER	
GRAFIKA	KONTROLE
4.5	4.5
ZVUK	ZABAVNOST
4.5	4.5

EMULATION GALAXY

ZA VISE INFORMACIJA O STARIIM
IGRACIM SISTEMIMA

NOVA VERZIJA SAJTA



WWW.EMULATIONGALAXY.COM

Igre: Donkey Kong Country

Autor: SHADOW

Sistem: Super Nintendo

Otkako je Super Mario Bros. još davne 1985. napravio revoluciju u žanru klasičnih jump&run igara njihova popularnost je tokom narednih godina rasla do neslučenih granica. Međutim, štancovanje na stotine sličnih naslova je sa sobom kao neželju posledicu donelo prezasićenost igrača koji su želeli da vide nešto potpuno novo. Uvidavši to na vreme Nintendo je u kooperaciji sa Rare-om



Povratak na već predene nivoe je moguć i poželjan

odlučio da oživi svoju staru Donkey Kong franšizu koja je početkom osamdesetih harala na automatima i kućnim konzolama i pokrene novi serijal koji će uneti veliku dozu svežine u pomalo posustali žanr.

Vač na početku ovog teksta možemo konstatovati da je plan u potpunosti uspeo jer se po mnogo čemu Donkey Kong Country ekstremno razlikovao od svojih tadašnjih konkurenata. Da počnemo od onoga što se prvo zapaža kada startujete igru, a to je zaista fenomenalna grafika kakve se ne bi postideli ni mnogo snažniji sistemi. Sve je to bila posledica evidentnog truda programera ali i ugrađivanja specijalnog seta čipova u kitridž koji su omogućavali



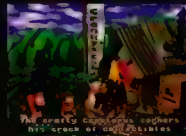
Za veranje po konopcima i delikate skokove Diddy predstavlja bolje rešenje od tromog Donkeya



Uz pomoć prijatelja kao što je nosorog Kumbi prelazanje nivoa ce postati mnogo lakši zadatak

povećanje realne snage konzole. Umesto klasične crtane grafike Rare je koristio kompjuterski renderovane objekte koji su zatim detaljno animirani što je proizvelo fantastične rezultate. Osim toga, dizajn okruženja je prosto neverovatan - svaki nivo je odlično animiran i bogat detaljima a po svom izgledu specifičan u odnosu na sve druge, pa nikada nećete imati utisak da se lokacije jedino razlikuju po izmenjenom redosledu prepreka. Najkraće rečeno postignuto je apsolutno savršenstvo 16-bitne grafike.

Daleko od toga da je to sve što ovaj naslov može da ponudi: pored sjajne mogućnosti igranja udvoje (doduše ne u isto vreme nego naizmenično), DKC krase odličan zvuk i izvođenje. Dvojica glavnih protagonista su Donkey Kong i mlađani Diddy Kong koji treba da povrate Donkeyevu zalihu banana koje mu je oteo gusar pod imenom King K. Rool. Naravno, vi ćete u



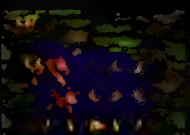
Istanzirani Cranky ce vam pored gomile primedbi cesto dati i neli koristan savet

svakom trenutku moći da vodite samo jednog od junaka dok će drugi biti samo pratnja dok ga ne pozovete u akciju pritiskom na odgovarajući taster. Tajna uspeha je upravo u njihovom kombinovanju jer je Donkey Kong zahvalniji za eliminaciju protivnika (neke zloce samo on može da ukloni) dok je Diddy upotrebljiviji za izvođenje složenijih manevara zbog svoje brzine i pokretljivosti. Pomoć ovom dvojicu će pružati stari Cranky koji će vam davati korisne savete (uz konstantno gundanje) kao i Funky koji vas može vratiti na bilo koji od prethodno predanih svetova, što

treba koristiti za gomilanje života. Pored njih u toku samih nivoa ćete nailaziti na razne životinje (sablarka, nosorog itd.) koje možete iskoristiti kao prevozno sredstvo ali i za doseganje skrivenih lokacija. Iako se u startu čini prilično lakim, težina Donkey Kong Countryja ubrzo počinje rapidno da raste, tako da ćete na neke od kasnijih nivoa trošiti jako puno vremena (a bogami i života). Ni sama avantura nije kratka jer ukupno postoji čak 33 nivoa i gotovo 70 skrivenih lokacija pa nije ni čudo što je implementirana mogućnost snimanja pozicije, koja je u to vreme bila prilično retkost.

Za zvučnu komponentu igre imamo samo pohvale jer je zaista na nivou grafike. Muzika je slušljiva i u skladu sa dešavanjima na ekranu (mada je uglavnom u drugom planu) dok su efekti fantastični.

Zaista je teško izreći neke zamerke igri koja je ostvarila tiraž od gotovo 10 miliona kopija i važi za jedan od najboljih naslova



Plivanje definitivno nije jača strana majmunskog roda, ali se Diddy i Donkey dobro snalaze

objavljenih za Nintendoovu 16-bitnu konzolu, ali bismo ipak pomenuli dve. Prva primedba se odnosi na činjenicu da je par nivoa frustrirajuće teško a druga na potpuni izostanak options menija, što znači da nepostoji mogućnost proizvoljnog podešavanja kontrola kao ni odabir težine.

Priznaćete ipak da su ovo gotovo zanemarljive mane, pa stoga ovu igru preporučujemo apsolutno svima, jer ni posle 10-tak godina od objavljivanja nije nimalo izgubila na svom šarmu. A to je priznate odlika samo stvarno velikih ostvarenja.

IGROMER

GRAFIKA

KONTROLE

5

5

ZVUK

ZABAVNOST

5

5

Bonus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA

Bonus

Popunite poštansku uputnicu, umesite željeni iznos preplate i popunite je kao na datom primjeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stize na kućnu adresu, pre tiskara na kioske, bez daljnjih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!

6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!

11 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft!

telefon redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije mozete pogledati i na sajtu

www.bonus.co.yu



LARA CROFT
TOMB

RAIDER

the angel of darkness™

TOMB OF THE ANCIENTS REVISITED

Kako krenete napred roba će se poplaviti pi vajte gore i prođite kroz rupu na plafonu u glavnu sobu. Skroz na vrhu možete udahnuti vazduh, pokupiti par zavoja. Zaronite nazad i nadite rupu kroz koju ste prošli kada ste počinjali nivo. Kada prođete kroz rupu iznad će biti polomljeni most. Plivajte još malo do izlaza.

ARCHEOLOGICAL DIG SITE REVISITED

Trčite napred i popnite se nakutiju. Preskočite ogradu i idite do vrata na desnoj strani.

LEVEL 15: THE GALLERIES UNDER SEIGE



Idite stepenicama koje se nalaze iza kompjutera i vratite se nazad u Luvr. Izvucite oružje i nastavite gore. Uslediće cut-scena. Nekoliko neprijatelja će baciti otrovan gas. Nastavite gore i ubijte neprijatelje. Kada skrenete iza ćoška videćete gas kako izlazi iz jednih vrata. Treba vam gas maska da bi nastavili.

Upućajte neprijatelja na suprotnoj strani i uzmite njegovo oružje. Idite do sobe gde ste ranije isključili lasere i ubijte neprijatelja. Na kraju skrenite levo i ubijte još jednog neprijatelja, posle se popnite stepenicama. Vratili ste se do kancelarija. Ubijte neprijatelja na kraju hodnika i uđite u prva desna vrata. Iza staklenih vrata se nalazi vitrina sa gas maskom. Takođe do ovog momenta Lara je naučila tehniku brzog trčanja(sprint). Sprint se aktivira sa R2.

Uzmite gas masku. Pojavice se zelena skala koja označava koliko dugo možete da budete u zagađenom vazduhu. Izadite iz sobe i idite levo kako bi sišli dole. Izadite kroz vrata na dnu i ubijte neprijatelje u dvorani. Prođite kroz vrata na levoj strani, tu ubijte sve neprijatelje. Otrčite do levih vrata kada prođete napašće vas još neprijatelja. Sidite niz stepenice u glavnu prostoriju.



Prođite kroz otvorena vrata i pogledajte cut-scenu.

LEVEL 16: VONCROYS APARTMENT

Posle cut-scene Lara odlučuje da ponovo poseti VonCrojev stan kako bi pronašla još koji trag. Na ovom nivou postoji bag koji se ne javlja uvek, ali budite pametni pa snimite odmah na početku. Bag se manifestuje nestajanjem oružja iz inventara. Ovo se dešava pri promeni oružja.

Prvo pretražite sobu kako biste našli municiju. Kada pokupite štap za kretanje uleteće neki čovek. Izvadite oružje i posle par pucnjeva on će pobeći. Nastavite sa pretragom prvog sprata. Na kompjuterskom stolu se nalaze podaci o Lux Ventatais-u i o slikama.

Razvalite vrata iza stepenica i Lara će ojačati. Pokupite predmet na polici. Idite gore. U kupatilu se nalazi municija i prva pomoć. Idite stepenicama da biste ušli u spavaću sobu. Tu se nalazi još municije i prva pomoć. Na stolu se nalaze korisne informacije. Sidite spiralnim stepenicama i



izadite iz stana. Prođite kroz prednja vrata. Pazite na lasere. Prvo idite niz hodnik suprotan laserima i gurnite vrata. Pokupite municiju i prvu pomoć. Okrenite se i izadite.

Desno od vas su vrata. Unutra se nalazi osoba koja želi Larinu smrt. On će pucnati kroz zid. Napunite ga olovom i prođite kroz

zid. Pokupite čokoladu, njegov pištolj i municiju na podu. Vreme je za preskakanje lasera.

Sve lasere u hodniku možete preskočiti prostim skakanjem u stranu(sideway jump). Kako zadete iza ćoška eksploziv će se aktivirati. Skrenite desno i pažljivo skočite niz stepenice do dela gde se nalaze pukotne na šipkama(rails). Na stolu se nalazi prva pomoć i municija ispod stepenica. Ovo je dobro mesto za snimanje igre. Popnite se nazad uz stepenice do hodnika iza vatre. Tamo se nalazi još lasera. Na kraju hodnika se takođe nalazi neprijatelj.



Lasere se aktiviraju po prolasku pored njih tako da blokiraju put nazad. Posle prve grupe lasera nalazi se municija. Trčite napred do vrata na levoj strani kako vas neprijatelj ne bi napao. Pokupite municiju i otrčite do desnih vrata. Sada dolazi nezgodan deo. Lara ni sa dalekometnim oružjem nemože da pogodi neprijatelja, zbog toga sačekajte da se laser ugase i preskočite preko jednog koji ostane i brzo se sakrijte kod levih vrata. Ovo se može izvesti u jednom skoku. Snimite i izadite kako bi se borili sa neprijateljem. Kada ga ubijete pogledajte cut-scenu.

LEVEL 17: THE MONSTRUM CRIMESCENE

Ispostavilo se na je Bouchard prevario Laru. Sledeća destinacija je Prag. Ova lokacija takođe omogućava slobodno kretanje(jedino vas po koji stražar može sprečiti u šetnji). Preko puta početne tačke se nalaze crvena kola i novinar. Poprčajte sa njim, u ovom razgovoru možete po vašoj želji birati odgovore, ali ja vam preporučujem sledeće:

1. The big one with the snow on top?
2. Just tell me what you have on the art dealer.
3. You say he found something? A painting perhaps?
4. Keep talking until the money runs out.
5. All of them?



Posle razgovora proverite knjigu. Pročitajte sledeće "Look at Vasilej's premises for the engraving" Iza novinara se nalazi mala ulica, otrčite tamo i ubijte sledžiju. Ostavite vam čekić. Protrčite pored novinara i fontane u uličicu na suprotnoj strani. Ubijte neprijatelja. Dok trčite naći ćete zatvoren otvor na zemlji. Orvorite ga sa čekićem. Uđite i krenite napred da bi se učitala sledeća oblast. Otrčite do kraja tunela i skrenite desno. Jedan deo zida desno od vas je razvaljen - prođite kroz taj deo. Popnite se



stepenicama, i uđite u sobu na vrhu. Pogledajte cut-scenu. Lara će liscima zavezati Boucharda i ispitivati ga. Opet imate slobodan izbor odgovora.

Moje preporuke

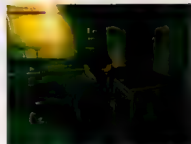
- 1 A psycho huh?
- 2 The Caba? Not the Mafia?
- 3 So they were working together?
- 4 Killed like Vasilej you mean? Why does Eckhardt do that to the bodies
- 5 A Lux Vertatis vau?!

Dobićete novi zadatak koji glasi "Locate

the vault of trophies" tj. nađite knptu(podrum) sa trofejima

Prođite kroz vrata u sobi Lara će se naći u sobi punoj artefakata. Popnite se spiralnim stepenicama i otrčite do zadnjeg dela sobe. Tamo se nalazi ormančić koji treba da gurnete napred. Lara će ojačati. Popnite se na taj ormančić i podignite se gore. Zatrčite se i skočite na platformu prekoputa. Tako skačite po platformama sve dok ne naidete na lanac, povucite ga kako bi otvorili kabinet na donjem spratu. Vratite se dole i pokupite prvu pomoć. Opet se vratite do vrha.

Još jedan lanac se nalazi preko puta prvog. Povucite ga da bi pomerili kabinet. Povlaćite lanac sve dok na satu ne zasvetli broj 3. Nekada se lanac zaglavi pa da bi ga odglavili povucite prvi ponovo pa se vratite na drugi. Posle ovoga vratite se na donji sprat i



naći ćete sat iza stola. Okrenite skazaljku na 3. Sat na podu će se pretvoriti u stepenice. Sidiite niz njih. U kancelariji pridite stolu i pokupite parče papira. Na njemu se nalazi šifra koju unosite na panelu pored slike. Šifra je 31597. Slika će se iskriviti, pokupite predmet. Vratite se preko stepenica i izađite iz

sobe

Sobu gde ste ostavili Boucharda naći ćete praznu. Izađite iz sobe i krenite ka izazu, kako budete prošli pored jednih vrata sa leve strane iz njih će Bouchard spasti mrtav. Na njemu ćete naći ključeve.

Idite niz stepenice i levo od vas će biti crvena vrata. Iskoristite ključeve, prođite kroz vrata i idite do glavne ulice. Kako se popnete uz stepenice novinar će vas čekati. Popnčajte sa njim. Posle razgovora sledi cut-scena.

LEVEL 18: THE STRAHOV FORTRESS

Ovo je još jedan neverovatni nivo. Za početak pretrčite sobu i uđite u prikolicu. Uzmite prvu pomoć. Kako budete krenuli prema vratima od garaže, magnet će pomeriti prikolicu. Prođite dve prikolicu, iza njih će se nalaziti još jedna na koju treba da se popnete. Kada se popnete idite do kraja. Kada



ste na kraju naskočite na one dve prikolicu koje ste prvobitno obišli.

Idite do levog kraja tih prikolicu i primetićete cev spojenu sa belom strukturu (građevinom). Skočite tamo. Sada se zatrčite i skočite na zid sa lamine desne strane. Ovde budite tihi. Spustite se niz merdevine, šunajte se do drugih merdevina koje se nalaze na kraju sobe. Popnite se, i uđite na vrata sa leve strane. Provućite karbuc kroz čitač i uđite. Tu se nalaze dva stražara koja će vas primetiti.



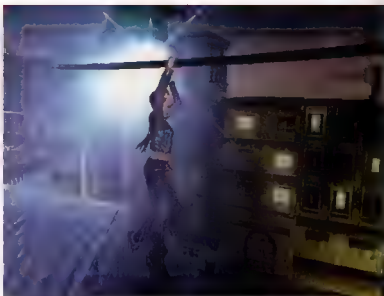


Ubiyte ih. U ovoj sobi se nalaze merdevine sa desne strane koje vode do vrata. Kroz njih će izaći stražar, ubijte ga. Posle prođite kroz vrata i pritisnite prekidač koji će pomeriti magnet. Vrabite se niz merdevine idite do zadnjeg dela sobe popnite se merdevinama. Dodite do sobe gde se nalaze kontrole magneta. Sledi cut-scena

Izadite i idite do prizemlja. Tu ćete naći zelena vrata. Uđite i ugledaćete okruglu sobu sa gomilom kutija. Dotrčite do ograde pored koje se nalaze kutije

Gurnite kutiju koja se nalazi sa leve strane ograđene oblasti sve to kule od kutija. Kutiju sa desno strane vrata gurnite gore pa levo kako bi dotakla desnu stranu kule od kutija. Lara će primetiti cev na koju može da se popne. Popnite se na kulu od kutija i polako šetajte do kutija koje dodiruju ogradu. Lara će se spustiti za jednu kutiju niže. Malo ovucite kutiju ispred vas unazad. Popnite se preko nje pa je gurnite napred koliko možete. Sada stanite na nju i povucite unazad najvišu kutiju. Dodite do prednje strane te kutije i gurnite je skroz do kraja tj. do ograde. Lara će ojačati. Nemojte preskočiti ogradu, prvo nađite dve kutije koje se nalaze jedna na drugoj.

Povucite ih unazad pa se popnite na njih. Lara će primetiti ograđenu belu zgradu. Skočite tamo. Ovde okrenite ventil. Gas koji je iz azota iz cevi će stati. Vrabite se do kule kutija i predite preko ograde koristeći cev. Kada predete ogradu videćete nekoliko pasa ubijte ih. Lara će dobiti predmet sa kojim može da isključi struju sigurnosnog prozora do Bio-Kule (Bio-Dome). Tu se nalaze i merdevine koje vode do kontrole



sobe. Povucite polugu. Odgledajte scenu u kojoj pile seku kamene ploče i udaraju u cev. Okrenite Laru i popnite se do grede

Pređite gredu do mesta gde je pila udarila u cev. Skočite do mesta između pile i cevi. Cev je zasečena, taman toliko da možete da uđete u nju. Idite do kraja i odgledajte cut-scenu.



Nastavite napred pa sidite u sobu. Ubijte stražara. Pokupite njegovu identifikacionu karticu. Izvucite pištolje i idite prema kraju sobe, Lara će nanišariti boce sa gasom. Pucajte u njih, točak će proći kroz lasere i aktivirati eksploziv.

Idite u sobu na kraju hodnika dalje od lasera. Tu se nalaze tri stražara. Ubijte ih pa proverite kompjuter. Pokupite predmete i ispitajte kabinete. Posle pritisnite prekidač i odgledajte scenu.

Vratite se do lasera. Pored lasera tu su i mine tako da morate biti pažljivi. Pokupite pištolj na polici. Skočite do naslaganih osovina pored prvog lasera. Skočite na pod pored mine. Popnite se na male drvene

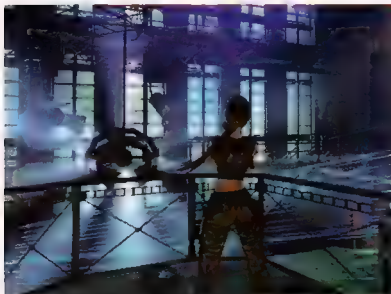
lestvice pored lasera. Preskočite laser. Još jedna mina se nalazi na drugoj strani. Još jedan skok i završili ste sa laserima. Sledeća soba će vam izgledati poznato. Sa desne strane se nalaze zelena vrata koja su ranije bila blokirana sa plavim laserima. Više nisu tako da možete da prodete dalje.

LEVEL 19: THE BIO-RESEARCH FACILITY

Idite napred kroz vrata i pored fontane. Tu se nalazi baštvan. Popričajte sa njim. Razgovor se završava tako što Laru popraska pesticidima. Od sada morate da pazite na biljke ludožderke. Iza biljaka na kraju sobe blizu vrata se nalazi municija. Pritisnite prekidač na skulpturi kod fontane. Figura će se pomeriti. Vratite se do ulaza u sobu i idite desno kroz otvor pored stepenica.

Pratite stazu do merdevina. Popnite se i uzmite municiju. Pritisnite prekidač. Ovo će otključati vrata na kraju sobe sa fontanom. Vrabite se tamo. Prođite kroz vrata i pritisnite žuto dugme. Idite u sledeću oblast. Ovde se nalaze tube sa čudnim stvorenjima. Ona će napasti Laru. Ubijte ih.





Popnite se stepenicama i u desnom delu sobe, tu će biti još stvorenja. Ovdje se nalazi municija. Uzmite je i vratite se dole. Otrčite do para stepenica preko puta. Još stvorenja. I ovdje pokupite municiju. Nadite blatnjavo mesto u blizini se nalazi cev. Popnite se i idite do dva ventila, okrenite ih. Vratite se nazad preko cevi. Pod ispod tuba se otvorilo

Idite do tube i uskočite. Lara će upasti u vodu. Isplivajte i dođite do vrata. U sledećoj sobi Laru dovedite ispred merdevina, skliznite dole i uhvatite se za merdevine pre nego što padnete skroz dole. Na vrhu merdevina pokupite prvu pomoć i nastavite kroz sedeća vrata. Pratite tunel do stepenica. Otvorite vrata i brzo upućajte neprijatelja. Nemojte ulaziti u vodu ako nemorate jer je puna opasnih riba koje nemožete ubiti.



Nastavite do polomljene dela staze i skočite dalje. Popnite se gore stepenicama do merdevina. Popnite se po municiju pa se vratite niz merdevine. Skočite nazad preko pukotine do stepenica. Idite skroz napred do cevi. Skočite na nju. Pokupite municiju i okrenite ventil. Ovo će isključiti paru. Vratite se nazad i ponovo prekočite pukotinu

Prilpite se uz zid i tako dođite do cevi. Popnite se i idite uz cev prema levoj strani i podignite se kada budete mogli. Trčite i skočite prema platformi sa šipkama.



Nemojte se popeti merdevinama nego dođite do drugih merdevina koja vode dole. Pritisnite žuto dugme. Uđite i pritisnite još jedan prekidač kako bi ste nastavili dalje. Tamo se nalazi municija, stepenice i vinova loza (koja je živa). Popnite se stepenicama. Povucite sto ispred nekoliko slika. Svaki diagram govori kako treba da namestite ventile kako biste sasušili (ubili) vinovu lozu. Samo jedan diagram je pravi i to onaj sa cvenim k(s)X).

Okrenite prvi, drugi i četvrti ventil gledano od leva prema desno. Posle povucite polugu blizu njih i gledaj kako vinova loza umire. U sledećoj sobi prikazaće se scena u kojoj vidite izgled cele sobe. Vi treba da dođete do mrtvaca na vrhu. Izvucite oružje. Idite desno i ubijte čoveka u zaštitnom odelu. Pokupite njegovu indentifikacionu karticu.

Idite do centralne oblasti i popnite se merdevinama. Na vrhu idite levo do stepeni-

ca. Na vrhu su vrata koja Lara nemože da otvori. Nastavite napred i skočite preko platforme na krovu. Na zadnjoj platformi na krovu skočite i uhvatite se za rupu u ogradu. Izvadite pištolje i ubijte neprijatelja. Lara će reći da nemože da skoči dalje. Idite oko drev-



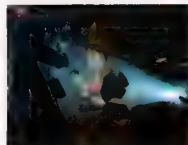
ta i pratite malu stazu i skočite preko male rupe. Kada pređete preko pokupite prvu pomoć. Lara će ojačati. Vratite se do veće rupe koju sada možete da preskočite (morate biti precizni jer je rupa stvarno velika).

Trčite oko biljaka da biste se ubrzali i skočite sa samog kraja ivice. Lara će se uhvatiti za ivicu preko. Nastavite dalje do drveta prekrivenog travom. Idite gore. Pogledajte scenu. Nastavite dalje i pokupite karticu sa tela mrtvog stražara. Na kraju se nalazi municija. Još jedna kartica vam nedostaje. Vratite se do mesta gde ste preskakali veliku rupu. Postoje dva načina da dođete do zadnje kartice. Ja ću vam reći sigurniji. Idite dole do merdevina u centru sobe i idite iza čoška. Preskočite rupu. Ubijte stražara. Uzmite mu karticu i municiju. Sidi dole konsteći merdevine.

Na prizemlju preko puta centralnih merdevina se nalaze vrata. Iskoristite kartice. Otvorite se vrata i učitaće se nova lokacija. Idite niz stepenice, pa iza čoška sve do male sobe. Pritisnite žuti prekidač i trčite do slične male sobe. Spremite se za veći iznenađenje.

LEVEL 20: THE SANITARIUM

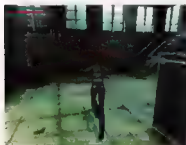
Ovdje srećete Kurtisa sa kojim igrate sledeću deonicu.





Na ovom nivou prvo pokupite municiju i spustite se niz ivicu do oblasti ispod Pokupite još municije i skočite do merdevina. Na dru idite desno i skočite do centra prekoputa. Prođite pored vrata i spustite se niz ivicu. Naći ćete pitule. Pokupite ih. Idite dalje i opet se spustite. Spustite se u metalni otvor i podignite žuti poklopac. Spustite se niz dvoje merdevina. Skočite na platformu preko. Uđite kroz vrata i budite spremni na uvrnute stvari.

Ubiyte ludaka koji ide prema vama. Nastavite niz hodnik. Cut-scena. Pokupite municiju i nastavite dalje. Još jedno čudno stvorenje. Na kraju hodnika kroz otvorena vrata naći ćete na čoveka. Razgovarajte sa njim. Posle razgovora izadite z sobe. Idite desno i pokušajte da otvorite vrata. Kurtis će iskoristiti njegovu specijalnu moć da sazna šifru 06289. Trčite dalje do oblasti koja izgleda kao kavez. Ubiyte neprijatelja. Nastavite niz hodnik. Ubiyte još jednog neprijatelja. Prođite kroz vrata.



Ubiyte neprijatelja. U sobi desno je još jedan zajedno sa čokoladom. Kada nastavite dalje naći ćete na restoran. Ubiyte neprijatelja u naranđastoj jakni. Još jedan će se pojaviti. Posle pokupite predmete i municiju ali pazite na kablove sa strujom.

Ako pogledate preko puta restorana se naznače vrata sa brojem na žutom papiru. Zapamtite broj. Ubiyte još neprijatelja dok budete skretali i iza ćoška. Tamo ćete naći be a vrata, uđite. Pokupite municiju i identifikacionu karticu sa tela mrtvog naučnika. Vratite se do restorana. Trčite oko ćoška do vrata blizu ograđene oblasti, iskoristite karticu. U kuhinji ubiyte neprijatelja koji se nalazi u sobi desno.



Vratite se do stepenica i popnite se. Na vrhu uzimate prvu pomoć iza vas i pratite put i preskočite rupu. Naći ćete na malu kontrolnu tablu. Unesite 38471. Sidite niz rupu i doći ćete u kuhinju. Idite kroz novo otvorena vrata (vrata sa žutim papirom). U sledećoj oblasti se nalazi laboratorija. Idite desno i odgledajte scenu. Ubiyte neprijatelja koji dođe iza ćoška. Posle idite tamo. Na kraju je kapija koju možete da razvalite.

Čučnite i puzite dalje. Kada Kurtis ustane skočite do sledećeg mesta za puženje. Doći ćete do laboratorije. Pomerite sanduk i nastavite dalje puzeci. Opet skočite do sledećeg mesta za puženje. Opet scena. Izvucite prošlog i pucajte u rezervoar pored ventilato-



ra. Prođite do prekidača i pritisnite ga. Zaustavili ste ventilator. Nastavite dalje puzeci. Pratite zver do sledećeg prostora. Od tamo idite desno i dole niz stepenice.

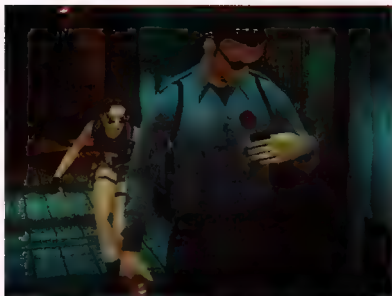
LEVEL 21: MAXIMUM CONTAINMENT AREA

Trčite napred pored sobe do metalnih vrata. Od vrata na kraju hodnika idite desno i zaustavite se kod zadnjih metalnih vrata. Kurtis će opet iskoristiti specijalnu moć da vidi šifru 17068. Šifra je se iskončava u sobi koju se na početku protrčali. Ova šifra će otključati metalna vrata kod kojih je Kurtis dobio šifru.

Idite tamo. Iza prvih vrata se nalazi mrtvac. Izadite kroz vrata i idite do sledećih. Ido. Pokupite čokoladu i identifikacionu karticu. Neprijatelj će se pojaviti. Ubiyte ga i izadite. Idite levo niz hodnik. Iskoristite karticu i nastavite dalje.

Niz hodnik do male sobe u kojoj se nalazi municija i krevet. Pojavice se par neprijatelja. Ubiyte ih i od sobe sa municijom idite levo kroz dupla vrata. Ući ćete se sledeća oblast. U sledećem delu skrenite desno i otvorite prva vrata levo. Pored vas će protrčati zver. U mrtvačnici je neprijatelj. Ubiyte ga pa izadite. Skrenite levo i trčite napred.

Još jedan neprijatelj. Ubiyte ga pa se brzo okrenite i ubiyte još jednog neprijatelja. Kako budete trčali naći ćete mesto gde je otišao zver. Lezite i puzite za njom. Idite levo pa nastavite iza ćoška i do vrata za koja vam treba kartica.



KURTIS' BOSS FIGHT

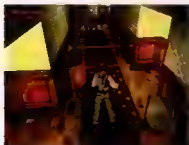
Izbegavajte napade i pucajte, uskoro će zver pokleknuti ali neće biti mrtva. Kada ustane zver će otrčati u otvor. Posle toga će zver da se pojavljuje nasumice iz otvora u sobi. Posle 5-6 padova Kurtis će zabosti bodež u zver i tek tada će biti zaista mrtva. Pritisnite prekidač na mašini koja je u sobi. Scena

LEVEL 22: AQUATIC RESEARCH CENTER

Opet kontrolišete Laru. Ona i Kurtis su se dogovorili da rade zajedno. Pritisnite žuti prekidač na zidu i udite unutra. Budite pažljivi u ovoj sobi, jer su tu dve mašinke koje se aktiviraju na pokrete. Nemojte da silazite niz merdevine.

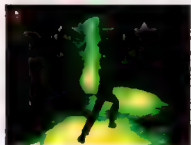
Idite levo od Lare i spustite se niz ivicu ispred levo od Lare se nalazi mesto za puzanje (trougao, napred i L1). Na drugu, strani se nalazi ventil, okrenite ga.

Soba će se napuniti dimom što će zbuniti mašinke. Lara je sada sigurna, ali ipak



nemojte prilaziti blizu mašinkama. U zadnjem delu sobe popnite se uz cev, preko te uhvatite se za drugu cev desno. Posle se uhvatite sa ivicu i nastavite do prolaza. Spustite se dole. Nastavite niz hodnik dole do stepenica. Pritisnite žuti prekidač.

Otkriće vam se sigurnosna kamera. Pojaviće se još mašinki. Idite u sobu pored kamere i izvucite oružje. Pucajte u boce. Nastavite dalje i pritisnite prekidač koji je iza mašinki. Idite kroz vrata. Popnite se merdevinama. Nastavite hodnikom, nova oblast će se učitati.



Idite gore stepenicama kroz vrata. Lara će pogledati ekran. U vodi se nalaze one opasne besmrtno ribe. Idite desno tamo će biti malo jezerce iza ograde. Uskočite i plivajte do polomljenog prozora i posle idite levo. Pritisnite prekidač. Ovo će delimično povratiti struju. Plivajte dalje u sledeću sobu ka tlu (površini).

Izđadite iz vode. U ovoj sobi se nalazi prva pomoć. Pokupite je i pritisnite dugme, pa se vratite kroz vrata. Pratite stazu do glavne sobe. Vrata na suprotnoj

strani sobe su sada otvorena. Pridite kroz njih, pratite tunel do žutog prekidača. Pritisnite ga i nastavite dalje. Ovde se nalazi još jedan žuti prekidač koji vam otkriva kameru. Proverite sobu pa idite na drugu stranu pritisnite prekidač i vrata otvora će se otvoriti. Udite u lift i pritisnite prekidač da idete dole.

Pratite stazu niz stepenice i u sobu na dnu. Pritisnite prekidač u ovoj sobi i struja će se u potpunost vratiti. Vratite se gore liftom u glavnu oblast. Kada Lara uđe scena počinje prikazujući sve stvari koje su sada proradile. Idite stepenicama desno. Ovde se nalazi kran sa kofom. Povucite kofu skroz nazad na stazu. Pritisnite dugme pored Kofa će skliznuti do suprotnog kraja. Sada gurnite kofu skroz

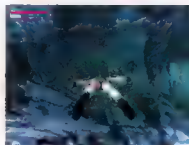


napred i gurnite je ispod cevi za odvod.

Povucite polugu i kofa će se napuniti komadićima mesa. Pokupite je i stavite natrag na stazu. Pritisnite dugme pored Lare će ojačati. Kada stigne do suprotnog kraja gurnite je ponovo na kran. Ovo će biti mamak za ribe. Vratite se nazad niz stepenice. Vratite se do malog jezerca pored ograde.

Popnite se stepenicama i posle merdevinama. Na vrhu se nalaze dva velika dugmeta. Pritisnite oba da vidite oblast ispod vode. Obratite pažnju na vrata 1 i 2. Izđadite na vrata i idite dole. Ovde su neke cevi. Predite preko njih.

Na vrhu cevi pritisnite ukoso gore da Lara pređe preko ivice. Videćete žicu sa njene leve strane. Kada dođete tamo spustite se. Dođite do ivice i pritisnite



dugme. Pojavuće se platforma koja će vas prebaciti na drugu stranu. Prođite kroz vrata. U toj sobi se nalaze vrata direktno ispred. Pritisnite prekidač i uđite. Kada se vrata otvore ubijte neprijatelja i ispitajte police levo i desno. Takođe tu se nalazi riba mutant koja je na svu sreću zarobljena. Izadote i idite desno. Pritisnite prekidač koji će meso spustiti u vodu.



Idite napolje i uskočite u vodu gde je pre bila riba. Iako riba jede mamac budite pažljivi. Plivajte do prekidača 1 pritisnite ga. Ovo će otvoriti rupu u podu, sada plivajte do tunela 2. Plivajte gore, na vrhu će biti cut-scena. Pritisnite prekidač na zidu i plivajte do glavne sobe. Vrata u sredini su sada otvorena. Zaronite dole.

LEVEL 23: THE VAULT OF TROPHIES

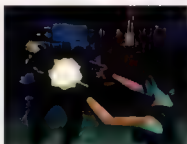
Odpivajte iza ćoška i izbegavajte šiljke u zidovima. Na raskršću idite napred pored šiljaka. Onda skrenite levo i uđite u struju. Na levom zidu primetićete čudnu površinu. Malo mesto kroz koje možete da pivate se tu naazi. Idite dole pa desno i pravo do raskršća. Idite desno i izadite po vazduh. Zaronite i idite pravo kroz drugu granu raskršća.

Tamo je zi na kraju koji Lara može da gurne. U glavnoj sobi plivajte gore i napred do slike koju Lara može da pročita. Gurnite taj zid da bi našli još jednu sobu sa vazduhom. Sveska i slika su vam dali trag o vjed njenju dva brata, ali koje dve statue su braća. Ako ste obratili pažnju znaćete koje su statue braća. Wasley i Limoux su braća. Pucite lance



kod ove dve statue i plafon će pasti. Plivajte gore iznad slike po vazduh.

Idite nazad i prođite kroz srušen plafon. Cut-scena. Trčite napred i spustite se niz prvu ivicu. Napred se nalazi deo plafona koji ide gore-dole i može vas zgnejčiti. Protrčite pored, na kraju se nalazi soba sa ilavim gasom pri dnu i prekidačem sa desne strane. Mala platforma će se podići. Morate skakati na prave platforme pre nego pro propadnu. Skočite na drugu



levu, pa na dve ispred nje. Nastavite napred.

U sobi na kraju se nalaze razni oklopi, police sa knjigama itd. Kod ognjišta je poluga, povucite je i Lara će ojačati. Pored toga zavoji će se pojaviti na mestu police sa knjigama. Pridite stolu i pojavice se ikonice kostira i sveske. Pogledajte svesku radi novih informacija. Izbegavajte neprijatelje i idite na suprotan kraj sobe. Povucite lanac da bi podigli tapiseriju. Popnite se na zid iza nje. Na vrhu popnite se na polomljen plafon. Sočite gore i rukama se prebacite do drugog kraja. Spustite se na metalni kavez. Kavez će pritisnuti

prekidač koji će pomeriti policu sa knjigama. Sđdite dole i pokupite sliku za police. Vatra u ognjištu će se ugasiti.

Mesto za puženje se sada otvorilo. Idite kroz vrata u vodu i pratite tune. Kada dođete do velike sobe plivajte gore i gledajte cut-scenu.

LEVEL 24: BOAZ RETURNS

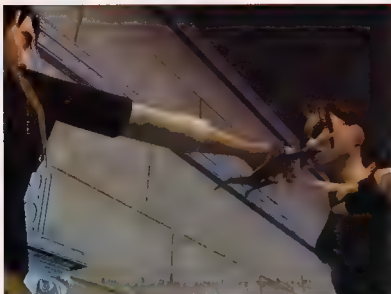
Napada vas žena-mutant. Kurtis pomaže. Lari da pomogne i ostaje da se bori. Nišanite lice i pucajte ga dok joj iz leđa neizade neka vrsta prskalice za otrov. Sada pucajte u to. Prskalice mogu da se unipite samo dok ispaljuju otrov. Kada joj uništite sve četiri prskalice pašće mrtva. Posle smrti sledi cut-scena.

Još uvek nije mrtva sada je leteća buba. Ovde nema posebne tatike samo je pucajte dok neumre.

LEVEL 25: THE LAST DOMAIN

Vraćamo se na Laru. Provenite svesku. Morate naći Eckhardovu Laboratoriju.





Idite kroz prvu pukotinu(otvor) desno Lara će skliznuti dole. Skočite do sedeće stabilne podloge. Skačite sve do kraja i pritisnite prekidač. Lara će ojačati. Okrenite se skočite do mosta i nastavite dalje do glavne sobe. U glavnoj oblasti sledeća vrata desno su otvorena. Idite i pokupite predmete. Vratite se nazad. Idite do kraja i pritisnite prekidač. Ovo će otvoriti vrata. Skačite po platformama požurite jer će se vrata zatvoriti posle izvesnog vremena. Na suprotnoj vrati tim vrata se nalazi ognjište. Skočite na prvu platformu pa na merdevine levo. Popnite se do još jednih merdevina. Trčite i skočite preko srušenog mosta.

Skliznite dole i skočite do obližnje ograđene oblasti. Pritisnite prekidač. Sidiš niz ivicu. Trčite i skočite do stepenica. pridite vratima. Zapalite se i prepoloviti. Ovo je kraj nivoa.

LEVEL 26: ECKHARDT'S LAB-THE FINAL LEVEL

Idite napred do kraja. Tu je spust sa sečivima. Levo je ivica. Idite spustom, a skočite levo pre sečiva. Odatve preskočite



jamu kako bi došli na drugu stranu. Utrčite u sobu tj. laboratoriju.

U ovoj sobi se nalaze tri alhemička phial (primedba autora nisam skontao šta je ovo).

Nemojte ulaziti u vodu jer je vrela. Idite iz stepenice blizu drvene strukture. Iza ćete naći zavoje. Pored zavoja na stolu je prvi phial.

Povucite polugu blizu strugotine na podu. Popnite se desnim merdevinama. Trčite levo i pokupite prvu pomoć. Spustite se dole i ponovo se popnite merdevinama. Nekoliko kostura će vas napasti. Skočite ka podignutom kavezu i jedan deo će pasti. Snimite u kavezu. Pokupite drugi phial. Ako ostanete u kavezu bićete spuštenu u vodu.

Popnite se na vrh kaveza i voda vas neće dotaći. Potražite rupu za puženje. Unutra se nalazi zadnji phial. Zifovi u ovoj rupi su penjivi. Popnite se uz zid suprotan rupi kroz koju ste puzili. Na vrhu skočite unazad i gurnite kosture u rupu.

Otrčite do drvene strukture i stavite prvi



phial unutra. Popnite se merdevinama na drugi sprat i stavite drugi. Sidiš dole treći stavite blizu vrele vode. Kada to uradite voda će se ohladiti. Skočite u vodu kod poslednjeg slota.

Na dnu se nalazi zadnji bodež/kristal koji Kurtis traži. Pokupite ga i vratite se nazad. Vrata sa desne strane sobe su se otvorila. Idite tamo i na kraju će te naći još jedna vrata. Snimite. Finalna borba dolazi. Trčite do centra radi cut-scene.

BOSS ONE: ECKHARDT

Nemojte prilaziti barijeri oko njega. Slace talase struje ili vatre prema vama.



koje izbegavajte skokovima u stranu. Nemojte još uvek pucati u njega. Posle izvesnog vremena prizvaće stvorenja koje će se spojiti sa njim. Sada ga pucajte dok ne padne, pridite mu i Lara će ga ubosti. prvim bodežom. Ponovite ovu proceduru tri puta. Cut-scena.

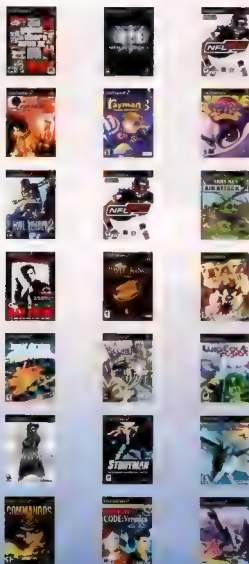
BOSS TWO: KARAL

Sada dolazi pravi zločin. U ovoj sobi vam ne trebaju pištolji. Idite do tela Eckhardt-a i uzmite njegovu ruku. Kada stojite ispred Eckhardt-a iza stuba levo se nalazi prekidač koji će spustiti merdevine. Popnite se. Još jedne merdevine su tu. Popnite se i trčite u krug dok ne nađete na malu stazicu koja vodi ka Spavaču(Sleeper). Skočite prema njemu videćete kraj igre.

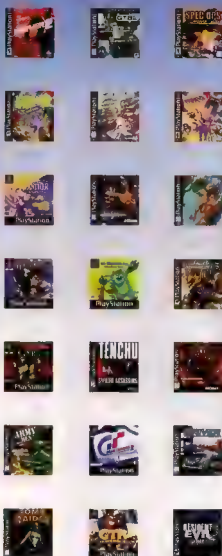
**Čestitam prešli ste Tomb
Raider 6!**

ORIGINALNE IGRE

PlayStation.2



2.000 din!



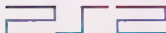
PS one™

1.200 din!

BE SOFT

Beograd - Gospodina /udila 150, tel: 011/2 321 355, 30 35 915, 30 35 917
Beograd - Svetozorski (Loje Ribar) 47, tel: 011/7772 515

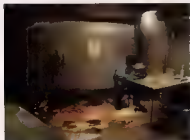
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



PlayStation 2

FORBIDDEN SIREN

Puzzle Game (PAL). Uzmi arhivu 087 na Kyoya Sudo nivou, trećeg dana, u 03 00



Time Attack mod (PAL): Završi, svaki scenario i misiju i 2 na svim nivoima



Kako snimiti arhivu? Nakon što si završio igru i otključao "Zuno igru", idi na nivo gde ti je arhiva nestala, uzmi je i u glavnom meniju idi na opciju "Back to title" Udji u "Zuno igru" i odmah izađi. Igra bi trebalo da te pita da li da snimiš poziciju. Snimi i arhiva će također biti snimljena

X-FILES

Ubistvo jednim udarcem - O, R2 DOLE, R2, X



Beskonačno oružja - L1, R2, X, R2, R1

Otključaj sve bonuse - LEVO, R1, L1, DOLE, O

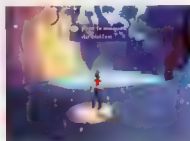
Otključaj sve nivoe - R2, DESNO, L1, GORE

Nevidljivost - GORE, O, X, DOLE



KYA DARK LINEAGE

Bonus galerija - Δ, Gore, O, Desno, Dole, Dole, R1, Levo



Šifre koje se unose na pause ekranu

Dopunjavanje života - L1, R2, L1, R1, Gore, Gore, Levo, R1, Desno, O, Start

Obnova energije - L1, R2, L1, R1, GORE, GORE, LEVO, DESNO, O, START

Smanji Jamgute - R2, R2, O, R2, L1, L1, LEVO, L1, O



SUFFERING

Acid mode - LEVOx2, R2, DESNOx2, R2, GOREx2, R2, DOLEX2, R2 Ukucaj jos jednom da bi ugasio ovaj mod



Brand new family pic - GORE DESNO, GORE, DESNO, GORE, DESNO R1 Depths of Hell - GOREx3, DESNOx3

Direction wizard - LEVO, DESNO, DOLE, DESNO, R2, LEVO, GORE, LEVO

Fade to black - DOLEX4

Puna skala za energiju - DOLE, DOLE, DOLE, R2, GORE, GORE, DOLE, GORE, R2

Sva oružja i predmeti osim Gozo puške - DOLE, GORE, DOLE, LEVO DESNO, LEVO, R2, GORE, LEVO, DOLE DESNO, GORE, DESNO, DOLE

Pakao u boci - DOLEX3, GOREx3

"Say Hello to my Little Friend" - DOLE, DESNO, GORE, LEVO, DOLE R2, LEVOx2, DESNOx2, R2, DOLE, GORE, LEVO, DESNO R2

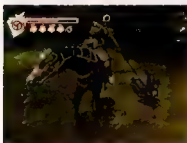


NINJA GAIDEN

Kako otključati stare Ninja Gaiden igre

Ninja Gaiden - Sakupi ukupno 50 Zlatnih Scaraba i vrati se do Muramase (deda prodavac), dobićeš Ninja Gaiden kertridž koji možeš da igraš na arkadama u Hanovom Baru (u Tarion-u, prestonici Vigoora), ili iz glavnog menija

Ninja Gaiden 2 - Pošto nabaviš originalni Ninja Gaiden kertridž idi do Clock Tower Plaza u Taron gradu. Popni se na mesto iznad vrata sa šarenim oznakama. Izvuci luk i strelu i gađaj centar Clock Tower-a. Sanduk će se pojaviti na zgradi preko puta. Skoči dole, udi u zgradu ispred, popni se stepen cama gore i otvori sanduk za Ninja Gaiden 2 kertridž.



Officer Dick - Pređi Freeride mod u karijeri

Polijski motor - Pređi sva Freestyle takmicenja

Slipknot motor - Pređi Master Supercross

Speed Demon - Pređi celu karijeru

Trickbot - Pređi Freestyle mod u karijeri

Ninja Gaiden 3 - Prvo je potrebno nabaviti Ninja Gaiden i Ninja Gaiden 2 igre. Idi u Peristyle Passage (chapter 10), nalazi se tačno pred borbu sa boss-om. Dođi do jednog od slomljenih stubova gde je ranije bio jedan od zlatni scaraba, tu će se sada nalaziti Ninja Gaiden 3 kertridž.

LUPIN 3RD

Otključaj skriveno mesto - Pređi igru jednom

MTX MOTOTRAX

Super brza akceleracija - JIH345



FINAL FANTASY CRISTAL CRONICLES

Stvari koje je moguće otključati.
Blazin' Caravns Mini Game - Sakupi sve Mog markice

Kako zaraditi 100,000 gila
- Idi u Alfitaru i razgovaraj sa Knocfelnom i pokupi kap myrrh-a



- Vрати se u Alfitaru i razgovaraj opet sa Knocfelnom i čekaj dok godina ne bude čudna

- Idi u Marr's Pass i razgovaraj sa Te Odo-m, ženskom Selkie i pokupi kap myrrh-a

- Idi na istočnu stranu Jegon reke i razgovaraj sa prerusenom princezom i nastavi putem, onda se vрати na istočnu

Lale Marković vas vodi kroz svet informacionih tehnologija

samo na

B=92

Medjela 19.30h, četvrtak 14.30h
produkcija IT-TV, office@itv.hr, 011 328 51 72

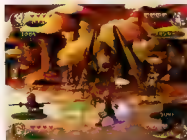


stranu

- Knocfelna bi trebao da bude tu oko Jegon reke. Razgovaraj sa njim i pokupi još jednu kap myrrh-a

- Idi do oblasti Fum. Pronađi Knocfelnu kako razgovara sa princezom, pokupi kap myrrh-a

- Idi do Leude čamcem i prisustvovace svadi između Knocfelne i princeze. Razgovaraj sa njima, i onda napusti to mesto i pokupi kap myrrh-a



- Vрати se u Leudu i razgovaraj sa princezom i Knocfelnom opet. Nastavi putem. Kasnije se vrati opet u Leudu

- Pogledaj cutscene pa se vrati skroz u Alfitaru

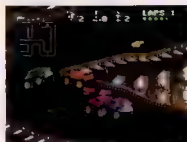
- Pogledaj cutscene i zatim prihvati poklon od 100, 000 gila od princeze

GB
ADVANCE

ROCK'N'ROLL RACING

Igraj kao Olaf iz Lost Vikings-a. Na ekranu gde se biraju vozači obeleži Tarquinn-a, i onda pritisni L + R + SELECT i pritisni DESNO

Otključaj Inferno Nivo u Versus Modu - Na ekranu gde se biraju planete obeleži NHO, i onda pritisni L + R + SELECT i onda pritisni DESNO



GOLDEN SUN 2

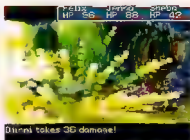
Uđi u poslednji grad u kom si bio - Dok učitavas poziciju drži L+R+START dugmice



Imenovanje svakog člana - Da bi dao alternativna imena Jenne, Shebe, Pierra, pritisni SELECT tri puta dok imenuješ Felix. Ukoliko igraš igru bez link kabla moći ćeš da imenuješ i Garetu, Miu i Ivana. Da bi to uradio pritisni GORE, DOLE, GORE, DOLE, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO, GORE, DESNO, DOLE, LEVO, GORE i SELECT. Čuće zvuk i moći ćeš da imenuješ Garetu, Miu i Ivana



Easy Mode - Nakon što uđeš u Clear Data File izaberi "New Game". Posle transfera igra će te pitati da li hoćeš da



igraš neki nivo težine. Izaberi NO opciju sve dok te ne pita da li hoćeš da igraš Easy mod - tada stavi YES što će ti dati mogućnost da nastaviš da razvijáš likove i posle levela 99. Uživajte!

Hard Mode - Moraćeš da imaš Clear Data fajl i jedan prazan fajl. Izaberi "New Game" i posle transfera igra će te pitati da li hoćeš da igraš Easy mod. Izaberi NO opciju i onda će te pitati da li hoćeš da igraš Hard Mod. Stavi YES. Hard mod je isti kao i regularni s tim što su protivnici mnogo živiji

Bonus Pecina - Kada nađeš sve Djinije iz Golden Sun i Golden Sun 2, idi u Contigo i iskoristi teleport u krugu u centru grada. Moći ćeš da uđeš u pecinu ukoliko imaš sve Djinije

DOUBLE DRAGON ADVANCE

Startuj sa 10 kredita - L, R, DOLE, L, R, DOLE, L, R, DESNO. Čuće se zvuk ukoliko si pravilno ukucao šifru

Otključaj BGM mod - Na Options ekranu pritisni i drži SELECT a onda pritisni R, L, R, L. Opcija će biti dostupna posle "credits-a" ukoliko si pravilno ukucao šifru



Otključaj Expert Mod - Na Options ekranu pritisni i drži SELECT a onda pritisni GORE, GORE, DOLE, DOLE, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO. Čućeš gong ako si pravilno ukucao šifru



CRASH BANDICOOT

Pristup svim nivoima - TROUGAOx4, X, , TROUGAOx4, , X, TROUGAO, O, TROUGAOx3, O, TROUGAO, X, X, X, X

Skok do trećeg Ostrva - TROUGAOx4, O X, TROUGAOx2, X, X, TROUGAO, O, , O X TROUGAOx2, O, , X, X TROUGAOx2

Alternativni Kraj - Kada nađeš sve dijamante (Gems) preskoči preko Great Hall-a



ACE COMBAT 2

Stvari koje je moguće otključati:

Bonus kraj - U misiji 20, obon krstareći projektil da bi obišao na bonus misiju Fighter's Honor

Free Mission Mode - Završi igru na Normal i Bonus kraj

Skriiveni nivo - Moraš uništiti C-5 transport na prvom Raven nivou

Bonus Aircraft - Pređi igru sa Normal i Bonus krajem Izaberi novu opciju koja će se pojaviti u options meniju da bi kupio nove avione

Music test - Da bi pristupio Music Player-u pređi igru sa rankom većom od First Lieutenant-a Music test će se pojaviti u options meniju



WWW.BONUS.CO.YU

Address [E] http://www.bonus.co.yu/forum/ Go Links

POSETITE BONUS NA INTERNETU

boNus

NAŠ DODATNI ČASOPIS I IZDANJE ZA KONZOLE

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija tema ovog meseca je FPS



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrike, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije sažuriraju pre izlaska broja na tražike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na internet adresu bonus@verat.net ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** пре љубави!

То је **седам минута** фичала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!



Министарство здравља
Републике Србије

YUBC INTERNET PROVIDER



SMIN
042 110 330

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd



I još puno novih igara

NOVE

IGRE

ZA VAŠ

MOBILNI TELEFON



POZOVI

041

20 20 20

THE DAY AFTER TOMORROW

Uloge:

Režija:

Premijera:

Dennis Quaid, Jake Gyllenhaal, Ian Holm, Emmy Rossum, Sala Ward

Roland Emmerich

27. maj 2004.

Šta ako nam se zaista bliži novo ledeno Doba?

Ovo pitanje progoni klimatologa Džeka Hola (Dennis Quaid). Njegovo istraživanje ukazuje na to da bi globalno zagrevanje moglo da izazove katastrofalne promene klime na planeti. Istraživanja ledenih naslaga na Antarktiku pokazuju da se to već dogodilo, pre 10000 godina. On sada upozorava zvaničnike da bi to moglo da se dogodi ponovo, ako uskoro ne budu reagovali. Ali, njegovo upozorenje stiže prekasno.

Sve je počelo kada je on video santu veličine Roud Ajlanda kako se odvaja od antarktičkog ledenog brega. Širom planete počinju da se dešavaju surove vremenske nepogode: poplave, grad veličine grejfruta pogala Tokio, nezapamćeni uragani na Havajima, u Nju Delhiju pada снег, a Los Anlelesom haraju serije tornada.

Telefonski poziv od njegovog kolege profesora Rapsona (Ian Holm) potvrđuje njegova najveća strahovanja: ove snažne vremenske nepogode su simpto-



mi globalne promene. Globalno zagrevanje je gurnulo planetu preko ivice, pravo u novo ledeno doba. Sve će se dogoditi za vreme jedne velike globalne super oluje.

Dok Džek upozorava Belu kuću na neodložnu smenu klime, njegov sedamnaestogodišnji sin Sam (Jake Gyllenhaal) se nalazi zarobljen u Njujorku, gde sa drugovima ima sportsko takmičenje srednjih škola. Sada treba da se izbori sa okrutnim poplavama i temperaturama na Menhetnu. On beži u Javnu biblioteku Menhetna i uspeva da telefonom dobije svog oca. Džek ima vremena samo za jedno upozorenje: ostanu unutra po svaku cenu!

O PRODUKCIJI

Ovaj film govori o tome šta bi moglo da nam se dogodi ukoliko nastavimo da provociramo Majku Prirodu. Možda je ironija, ili slučajnost, ali tokom snimanja filma serije vremenskih nepogoda širom sveta doprinele su shvatanju da su klimatske promene već uzele snagu. U filmu su korišćeni mnogi vizuelni efekti, kao i specijalni program Teragen

uz pomoć kojeg su napravljeni svi pejzaži Antarktike. Korišćen je i Lidar-lasersko skeniranje da bi se skenirale velike zgrade u Los Anlelesu i oko 13 blokova Njujorka do najsitnijih detalja.

FROM THE DIRECTOR OF INDEPENDENCE DAY.





Nisu pravljene nikakve minijature grada. Scene sa poplavom u Njujorku snimane su u ogromnom rezervoaru sa vodom u objektu za popravku i održavanje vozova u Montrealu. Dve nedelje glumci i statisti borili su se sa jakim vetrom i kišom, dok su trčali gore-dole "ulicom" Menhetna, koja je bila potopljena u metar i po vode. Za spoljašnjost biblioteke napravljena je ulica na Menhetnu koja vodi pravo do masivnih, kamenih stepenica zgrade biblioteke. Stepenište i fasada zgrade napravljeni su unutar rezervoara za vodu, korišćenog za čuvenu scenu

poplave. Unutrašnjost biblioteke snimana je u nekoliko različitih objekata u okolini Montreala. Napravljeno je više scenografija kako bi tvorci filma imali mogućnost da biraju lokacije u zavisnosti od količine vode koja je bila potrebna u biblioteci.

O REDITELJU

ROLAND EMERIH- reditelj i izvršni producent epskog filma "Patriota," sa Melom Gibsonom, kao i filмова "Godzila" i "Dan nezavisnosti."

1994-te je režirao naučno-fantastičnu avanturu "Zvezdana kapija." Njegov prvi američki film bio je "Univerzalni vojnik" sa Žan-Klod Van Damom.

O GLUMCIMA

DENIS KVEJD- Igrao je u filmu Petra Antonijevića "Spasitelj" Pojavio se u hvaljenom filmu Stivena Soderberga "Traffic", a znamo ga i po filmovima "Predmet ogovaranja" sa Džulijom Roberts, "Zmajevno srce", "Unutrašnji svemir." Svoje muzičke talente pokazao je u filmu "Velike vatrene lopte."

DŽEJK DŽILENHOL- igrao je pored najvećih glumaca današnjice, kao sto su: Dastin Hofman, Holi Hanter, Kris Kuper i Suzan Sarandon. Bio je nominovan za Spirit nagradu za ulogu u filmu "Doni Darko," a uskoro ćemo ga gledati pored Gvinet Paltrow i Antonija Hopkinsa u filmu "Dokaz."

Loathing in Las Vegas, Doni Brasko,



Odavno mrtav, Don Huah DeMārko, Arizona Dream.

John Turturro (John Shooter) je glumio u filmovima Brother, Where Art Thou?, Veliki Lebowski, Miller's Crossing i Barton Fink, za koga je proglašen za najboljeg glumca 1991. na Kanskom filmskom festivalu.

Ostali filmovi: He Got Game Spajka Lija, Clockers, Jungle Fever, Mo' Better Blues, Do The Right Thing, The Luzhin Defence, The Man Who Cried, Cradle Will Rock, Rounders, Collateral Damage, The Truce, Quiz Show, Anger Management, Mr. Deeds and 13 Conversations About One Thing.

FROM THE DIRECTOR OF INDEPENDENCE DAY



Top liste ovog meseca imaju veoma zanimljive vrhove - Dragon Quest I Final Fantasy

EUROPE

JAPAN

U.S.A.

1	Dragon Quest V Square-Enix	PS2 PlayStation 2
2	DragonBall Z: Muku Tougeki Banpresto	GB Game Boy Advance
3	Nobunaga's Ambition: Tenka Sousel Koel	PS2 PlayStation 2
4	Famcom Mini 01: Super Mario Brothers Nintendo	GB Game Boy Advance
5	Shin Sangoku Musou 3 Empires Koel	PS2 PlayStation 2
6	Full Metal Alchemist: Melsou no Rondo Square-Enix	GB Game Boy Advance
7	Pokémon Fire Red Pokémon	GB Game Boy Advance
8	Monster Hunter Capcom	PS2 PlayStation 2
9	Dokodemo Issho: Toro and the Shooting Star SCE	PS2 PlayStation 2
10	Necchul Pro Baseball 2004 Namco	PS2 PlayStation 2

1	Final Fantasy: Crystal Chronicles Nintendo	GB Game Boy Advance
2	NFL Street EA	PS2 PlayStation 2
3	Metroid: Zero Mission Nintendo	GB Game Boy Advance
4	Need for Speed: Underground EA	PS2 PlayStation 2
5	Bond 007: Everything or Nothing EA	PS2 PlayStation 2
6	Jet Li: Rise to Honor Sony	PS2 PlayStation 2
7	Champions of Norrath: Realms of EverQuest Sony	PS2 PlayStation 2
8	Mafia. Take 2	PS2 PlayStation 2
9	Bond 007: Everything or Nothing EA	XBOX Xbox
10	Sonic Heroes Sega	PS2 PlayStation 2

1 **Dragon Quest V** (PS2)

Igrali ste Dragon Warrior VII za PSone? Prvi Dragon Warrior (Quest u Japanu) RPG izbačen za PlayStation2 nosi broj V. Ništa čudno, jer je ovo rimejk originalne igre iz 1992. objavljene na Super Famicomu (SNES za nas). Rimejk je radio isti tim ljudi koji su radili i original.

2 **DragonBall Z: Muku Tougeki** (GBA)

Ako vam još uvek nije dosta DBZa, obradovaće vas ovaj naslov. U pitanju je 3 na 3 borilačka igra za GameBoy Advance, sa sistemom koji je sličan onom iz igre Marvel Vs Capcom 2. Razvoj igre je poveren Arc System Worksu, razvojnom timu koji stoji iza popularnog Guilty Gear serijala.

5 **Shin Sangoku Musou 3 Empires** (PS2)

Dynasty Warriors (Sangoku Musou) je verovatno najpopularniji serijal firme Koel. Posle uspešnog četvrtog nastavka usledio je Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends, a sada je tu i Dynasty Warriors 4: Empires.

1 **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (GC)

Posle deset godina, eto ponovo igre sa Final Fantasy naslovom za kućnu Nintendo konzolu! Crystal Chronicles nema puno veza sa glavnim FF serijalom - u pitanju je svojevrsni multiplayer akcioni RPG. Igra je stigla na vrh američke liste kao od šale, sa zaradom od 11,9 miliona dolara za mesec februar.

3 **Metroid: Zero Mission** (GBA)

Odlučna prodaja prati svaku veliku Nintendo franšizu. Izuzetak nije ni Metroid serijal. Zero Mission je baziran na strukturi i priči legendarnog prvog dela sa NESa, s' tim što je u ovom slučaju igra poboljšana do te mere da se može proglasiti novom.

7 **Champions of Norrath: Realms of EverQuest** (PS2)

Autori Baldur's Gate: Dark Alliance serijala su napravili mrežni akcioni RPG smešten u EverQuest svet. Srećom po nas, Champions of Norrath se može igrati i dok niste na vezi (offline). Princip borbe sa orkovima i goblinima je sličan Dark Alliance igrama (udri po X tasteru!), ali se može reći da je ovaj naslov u mnogim stavkama prevazišao prethodne igre tima Snowblind.





NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

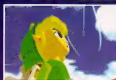
IZUZETNA PRILIKA!



**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti • Societe Genneral



BeaSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

maksimalna zabava!

PS2

PlayStation®2



128 - bitni emotion Engine - 300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi - 48 muzička kanala - cd x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

Uslovi plaćanja:

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački kredit na 12 meseci
- ekspres kredit - Societe Gennérale

Veleprodaja:

posebni uslovi za igraonice
i maloprodajne objekte



www.beasoft.co.yu

Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606